



**UNIVERSIDAD DE CUENCA**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE CINE Y AUDIOVISUALES**

**CINE DENTRO DEL CINE,  
UN COMPLEJO ENGRANAJE**

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título  
de Licenciada en Cine y Audiovisuales

**AUTORA:**

MARIA GLORIA VILLACRESES KINGMAN  
C.I. 1724397367

**DIRECTOR:**

GALO ALFREDO TORRES PALCHISACA  
C.I. 0101863595

**CUENCA-ECUADOR  
2017**

## Resumen

El cine dentro del cine, conocido como metacine, que en términos generales se refiere al cine que habla sobre sí mismo, es un recurso cinematográfico bastante utilizado a lo largo de la historia del séptimo arte. Las posibilidades recursivas del metacine son múltiples y sus efectos en la obra cinematográfica y en el receptor también varían dependiendo del contexto y la intensidad del director.

El siguiente trabajo indaga en torno a los diferentes estudios tipológicos del recurso e intenta dilucidar cuáles pertenecen al ámbito reflexivo y cuáles se alejan de esta dinámica. Posteriormente se analizan, a partir del reconocimiento de los modelos, tres largometrajes de ficción, con el fin de comprender el papel que juega el recurso metafictional en la complejización de la obra cinematográfica.

La investigación propone comprender el metacine más allá de su aspecto tautológico, y reconocer su cualidad interpelativa y reflexiva. A su vez, este trabajo se plantea servir como generador de preguntas en el realizador cinematográfico ecuatoriano, en relación a la utilización de este recurso en sus trabajos venideros.

**Palabras Clave:** Cine, metafiction, metacine, autorreferencialidad, intertextualidad, metalepsis, mirada a cámara, diegético, extradiegético,

## Abstract

Metacinema, which in general aspects, refers to cinema that talks about itself, is a cinematographic resource quite used throughout history. The possibilities of metacinema are multiple, and its effects on the film work and the audience change depending on the context and the director's intention.

The following paper explores the different typological studies of this resource and seeks to clarify which belong to the reflective scope and which move away from this dynamic. Subsequently, after the classification of types, three feature films are analyzed, in order to understand the role of the metafictional resources in the complexity of the cinematographic work.

This research aims to understand metacinema beyond its tautological condition, and to recognize its interpellative and reflective qualities. At the same time, this work aims to raise questions for the Ecuadorian filmmakers, in relation to the use of this resource in their upcoming work.

**Keywords:** Cinema, metafiction, metacinema, self-referentiality, intertextuality, metalepsis, diegetic, extradiegetic,



## Tabla de contenidos

Resumen .....	2
Abstract .....	3
Tabla de contenidos .....	4
Introducción .....	9
Antecedentes .....	9
Justificación .....	10
Delimitación y planteamiento del problema .....	11
Objetivo de la monografía escrita .....	15
Metodología .....	15
CAPITULO I.....	17
1.1 Ficción.....	17
1.2 Aproximaciones a la metaficción .....	18
1.3 Inicios.....	21
1.5 Algunos ejemplos .....	24
1.3 ¿Qué es metacine? .....	29
1.4 Breve recorrido histórico.....	30
CAPÍTULO II.....	39
2.1 Herramientas discursivas del metacine .....	39
2.2 Recursos seleccionados .....	49
2.3 Problemáticas en torno al metalenguaje .....	50
2. 4 Metacine autocomplaciente .....	52
CAPÍTULO III.....	55
ANÁLISIS DE OBRAS CINEMATOGRAFICAS .....	55
<i>Funny Games</i> .....	56
Análisis.....	56
Evidenciar el discurso .....	58
Rompiendo con la lógica del personaje. ....	59
Rompiendo la cuarta pared.....	61
Mañana estarán muertos .....	63
Mirada a cámara.....	63
Violencia fuera de cuadro .....	66
Aparatos de violencia .....	66



---

Sobre la manipulación .....	67
Todo es real .....	68
Cita (intertextualidad) .....	69
<i>Inception</i> .....	71
Análisis.....	72
El espejo en el espejo .....	73
Personajes que se multiplican .....	75
Objetivos contrapuestos .....	76
Relación intertextual con otras obras .....	77
Tótem .....	81
<i>La Rosa Púrpura del Cairo</i> (Allen, 1985) .....	83
El encantador mundo del cine evasivo.....	83
Transgredir la diégesis.....	85
Bibliografía.....	89
Filmografía.....	92

## Tabla de ilustraciones

Figura 1 Fotografía: Rene Magritte paints “Clairvoyance”. (Nonkels,1936).....	20
Figura 2. Pintura: El archiduque Leopoldo Guillermo en su galería de pinturas en Bruselas (Teneris,1650-1652).....	22
Figura 3. Fotografía: Serie incorporados (Costas, 2000).....	24
Figura 4.Fotografía: Arrangement in Gray and Black: Not the Artist’s Mother (Scott, 2003)..	24
Figura 5 Pintura: La trahison des images – Ceci n’est pas une pipe (Magritte, 1928-1929)..	25
Figura 6 Litografía. Drawing Hands (Escher, 1948).....	25
Figura 7. Fotograma: The endless sándwich (Weibel, 1969).....	28
Figura 8. Fotogramas: How It Feels To Be Run Over (Hepworth, 1900).....	31
Figura 9. Fotogramas: Te Big Swallow (Williamson, 1901) .....	31
Figura 10 Secuencia: Sherlock Jr (Keaton, 1924).....	33
Figura 11. Fotograma: Possesed (Brown, 1931).....	34
Figura 12 Fotograma: Sunset Boulevard (Wilder, 1950).....	36
Figura 13 Pintura: La última cena (Da Vinci, 1495-1498) .....	43
Figura 14 Fotograma: Viridiana (Buñuel, 1961).....	43
Figura 15 Fotograma: The dreamers (Bertolucci, 2003) .....	44
Figura 16 Fotograma: Bande à part (Godard, 1964) .....	44
Figura 17. Fotograma: Narrador de Moonrise Kingdom (Anderson, 2012).....	47
Figura 18. Fotograma: Les quatre cents coups (Godard, 1959).....	48
Figura 19 Fotograma: Funny games U.S. (Haneke, 2007).....	58
Figura 20. Fotograma: Mirada a cámara. Funny games U.S. (Haneke, 2007) .....	61
Figura 21. Figura 23. Fotograma: A clockwork orange (Kubrick, 1971) .....	70
Figura 22 Fotograma: Funny games U.S. (Haneke, 2007).....	70
Figura 23. Fotograma: Inception (Nolan, 2010).....	73
Figura 24. Fotograma: Citizen Kane (Welles,1941) .....	74
Figura 25. Fotograma: Escaleras imposibles. Inception (Nolan, 2010) .....	77
Figura 26 Litografía: Relativity (Escher, 1953).....	77
Figura 27. Litografía: Relativity (Escher, 1953).....	78
Figura 28. Fotograma: Bucle. Inception (Nolan, 2010).....	79
Figura 29. Fotograma: Bacon y Mal. Inception (Nolan, 2010).....	79
Figura 30 . Fotograma: Tótem. Inception. (Nolan, 2010) .....	81



Universidad de Cuenca

Cláusula de Licencia y Autorización para Publicación en el Repositorio Institucional

---

MARIA GLORIA VILLACRESES KINGMAN, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "CINE DENTRO DEL CINE, UN COMPLEJO ENGRANAJE", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, Noviembre de 2017

María Gloria Villacreses Kingman

C.I: 1724397367



Universidad de Cuenca  
Cláusula de Propiedad Intelectual

---

MARIA GLORIA VILLACRESES KINGMAN, autor del Trabajo de Titulación "CINE DENTRO DEL CINE, UN COMPLEJO ENGRANAJE", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, Noviembre de 2017

María Gloria Villacreses Kingman

C.I: 1724397367



## Introducción

### Antecedentes

La investigación propuesta busca indagar en torno al recurso narrativo del metacine o metaficción, como herramienta que complejiza, mediante distintas maneras discursivas, la obra cinematográfica y reconocer si este complejo engranaje genera nuevas relaciones sensoriales entre la obra cinematográfica y el espectador.

El tema a tratar surgió a partir del interés de la autora por la metaficción primeramente en la fotografía y en la literatura. Este interés luego se expandió al apreciar las xilografías y litografías de Maurits Cornelis Escher, artista holandés nacido en 1898, en cuyas obras el tema de la autoreferencialidad y la metaficción están siempre presentes. Un claro ejemplo de esto se encuentra en su litografía *Drawing Hands*.<sup>1</sup> Esta observación generó la siguiente pregunta ¿qué pasa en el cine en relación a la autoreferencialidad?

Al plantearse el proyecto de *Sinfonía inconclusa para submarino amarillo*, realizado por la autora, en el año 2012, mientras cursaba el ciclo de licenciatura en Cine y Audiovisuales en la Universidad de Cuenca, se propuso trabajar con el tema del metacine para, de ese modo, aproximarse a la pregunta planteada. El problema radicaba en que no había justificación alguna para incluir este tipo de recurso en la historia que se quería contar. Tras varios intentos frustrados se desechó la idea planeada.

El metacine ha formado parte del quehacer cinematográfico desde sus inicios. Varios directores como por ejemplo Cecil Hepworth, Buster Keaton, Alfred Hitchcock, entre otros, han roto la línea entre ficción y realidad (la llamada cuarta pared<sup>2</sup>) desde los albores del cine silente. El cine clásico ya utilizó algunos recursos metafílmicos, principalmente aquellos que se referían a la propia industria cinematográfica.

Con la llegada del pensamiento posmoderno el uso del recurso metafílmico se incrementó considerablemente. Jean-François Lyotard dice que el postmodernismo

---

<sup>1</sup>

<sup>2</sup> Pared imaginaria que separa el mundo del espectador del mundo de la representación.

se opone a los metadiscursos, es decir a aquellos discursos considerados verdades absolutas y al mismo tiempo cuestiona los saberes de la modernidad. (Lyotard, 1987) Es por esa razón que el cine posmoderno se permitió romper esquemas temporales del cine clásico y a su vez evidenciar la relatividad de la realidad a través de la yuxtaposición de mundos ficticios dentro de la ficción. Otra de las características del cine posmoderno es la intertextualidad, entendida como cita, homenaje, o pastiche: tomar elementos de otra películas u obra artística y ponerlas en un nuevo contexto<sup>3</sup>. Otro mecanismo es la parodia, la versión jocosa e irónica de un texto anterior. Dos ejemplos son: *Las tres edades* (Keaton, 1923) y *Otto; or Up with Dead People* (LaBruce, 2008).

En la actualidad resulta fácil encontrarse con obras fílmicas que llevan implícito aquel recurso. Si bien hay obras en las que este recurso puede resultar un enganche facilista y poco justificado, también las hay aquellas que plantean reflexiones profundas entorno a sus propios medios y a su condición de artilugio. Es con este tipo de obras que se plantea trabajar el análisis que sustentará este trabajo de grado.

### **Justificación**

En Ecuador son escasas las propuestas que han indagado en torno al metacine; por lo tanto tampoco se han generado reflexiones al respecto. Tomando en cuenta que el cine en Ecuador ha vivido un proceso de crecimiento considerable en los últimos diez años, tras un período de inactividad prolongada, resulta clara la necesidad de acompañar este proceso con reflexiones, críticas y análisis del material generado, para de esta manera tener un cine sólido. Recursos como la autoreferencialidad requieren de una reflexión profunda ya sea visto como mecanismo meramente decorativo o como un elemento intrínseco y necesario para la historia y su significado.

Christian León afirma que en el Ecuador a partir del 2012 hubo un cambio significativo en las “temáticas predominantes”, y al mismo tiempo un incremento de

---

<sup>3</sup> Intertextualidad también se refiere a la presencia de un texto dentro de otro texto.

la producción cinematográfica; mas sin embargo reconoce que una de las grandes falencias todavía sigue siendo la construcción del guión (León, 2013). Por lo tanto, al insertar este tipo de recursos metafílmicos en el guión se requiere de un proceso de análisis sobre los mismos y sus diferentes posibilidades discursivas para de este modo encontrar las maneras en las que este tipo de procedimiento puede aportar o no a las nuevas obras cinematográficas. Por esta razón, la siguiente investigación plantea ser un apoyo para el realizador cinematográfico a través de la reflexión sobre ese complejo recurso que es la autoexhibición o metacine. Es necesario ser conscientes del significado de procedimientos metafílmicos para de esta forma profundizar en ellos, y entoces sí usarlos o desecharlos.

### **Delimitación y planteamiento del problema**

El prefijo Meta, según el DRAE, significa “junto a”, “después de”, “entre” o “con”. Por ejemplo lo que está más allá de la física: meta-física. Entre o Con: consigo mismo, reflejar, especular; como metaciencia o metafilosofía: ciencia que reflexiona sobre la ciencia, o filosofía de la filosofía; en este caso cine que habla sobre el cine, o cine dentro del cine. Jorge Dueñas Villamiel (2013), ya en el campo de la ficción, lo define como la estrategia narrativa mediante la cual se puede mostrar los diferentes elementos que hacen posible la propia ficción; una ficción dentro de la ficción o que habla sobre ésta; una ficción que por tanto una reflexión sobre sí misma “como en un juego de espejos borgianos.” (Villamiel, 2013)

Aquellas películas que evidencian la ficción mediante auto referencialidad, que trabajan con metalepsis ontológica<sup>4</sup>, con interpelación directa del actor al espectador, son metacine. Un gran ejemplo es *La rosa púrpura del Cairo* (Allen, *The Purple Rose of Cairo*, 1985), en donde uno de los personajes de la película que observa la protagonista en el cine, se sale de la pantalla e interactúa con ella. Otro ejemplo es *La noche Americana* (Truffaut, *La nuit américaine*, 1973) en donde los personajes preparan el rodaje de la película *Je Vous Présente Pamela* o *El moderno Sherlock Holmes* (Keaton, 1924). Otro film que no se puede quedar atrás es *The*

---

<sup>4</sup> El término metalepsis fue propuesto en 1972 por Gérard Genette dentro del ámbito narrativo. La metalepsis narrativa se define como la ruptura entre el mundo diegético y el mundo metadiegético. La metalepsis ontológica se manifiesta cuando el mundo ficticio dentro de la diégesis se sale de su universo para entrar en el otro universo diegético (Lutas, 2009), ejemplo: *Videodrome* de David Cronenberg.

*player* (Altman, 1992), una historia que de manera irónica muestra el mundo de la industria cinematográfica.

Entre las películas latinoamericanas también hay varios ejemplos: *La película del Rey* (Sorin, 1986) que trata sobre un cineasta que desea realizar su película sobre un particular ciudadano francés que en 1860 se autoproclamó rey de la Patagonia y Araucanía. *Blak mama* (Alvear, 2009) es una película ecuatoriana experimental en donde constantemente está presente el lenguaje metaficcional que se encuentra justificado por la intertextualidad de la obra. La intertextualidad es la alusión sonora, narrativa, visual que tiene una película con otras obras de arte en general: teatro, literatura, danza, pintura, poesía. Por ejemplo la relación intertextual que existe entre *Los Soñadores* (Bertolucci, 2003) y su antecedente *Bande à part* (Godard, 1964).

El cine, al ser heredero directo de la literatura, asimiló fácilmente el elemento metaficcional de larga tradición (Cervantes, Shakespeare, etc.) y gracias a este recurso varias películas han devenido en grandes obras, que sin el uso metaficcional difícilmente hubiesen podido ser contadas como tales. Al ser un recurso sumamente explotado a lo largo de la historia del cine, puede que esto haya ocasionado una banalización del elemento autorreferencial. Alejandro Pérez Blanco, cineasta español, ha cuestionado radicalmente el recurso del metacine y así lo expone en la introducción escrita de su cortometraje llamado *Un cortometraje de Alejandro Pérez*: “El metacine es mi género preferido. Pero hace diez años empecé a plantearme el lado más oscuro del género: la incapacidad de crear arte basándote en la vida, sino directamente basándote en más arte. Es la ley del mínimo esfuerzo aplicada a la creación.” (Pérez, 2012)

A través de la historia del arte el tema de la autoreferencialidad ha estado presente como un medio de reflexividad y si bien difícilmente se puede dilucidar la época exacta en la cual este tipo de recurso se hizo presente, sí se puede comprender como un punto clave la época Barroca y su Estilo Barroco. El Estilo Barroco se vuelca hacia sí mismo y fluctúa entre las posibilidades del arte en sí, engrandeciendo y exaltando el mundo ficcional y generando puestas en escena absolutamente grandilocuentes.

En la pintura y la literatura comenzaron a surgir nuevos temas, lo cotidiano y mundano se hizo más presente. “Todo el mundo es un escenario, y todos los hombres y mujeres meros actores” (Shakespeare, 1599, p.45).

En la literatura, uno de las primeras manifestaciones de metaficción se da en la novela *Don Quijote de la Mancha* (Cervantes, 1605); el escritor al atribuir gran parte del Quijote a otro autor de nombre Cide Hamete Benengeli, personaje ficticio dentro de la misma novela, claramente utilizó un elemento metaficcional. En pintura hay dos piezas significativas: *Las Meninas* (Velázquez, Las meninas, 1656) y *La fàbula de Aracne* del mismo autor (1957) Estas obras sirven para ejemplificar las dos formas básicas de metaarte: La primera es la revelación del dispositivo, exponer al pintor y al acto en sí de pintar y la segunda es la pintura dentro de la pintura (ficción dentro de la ficción).

Según Carlos Losilla una de las películas más representativas del cine dentro del cine es *Vida en sombras* (Llobet-Gràcia, 1949) (Losilla, 2014). La historia trata sobre un cinéfilo que logra convertirse en cineasta atravesando una serie de conflictos que devendrán en su propia perdición. La película habla sobre cine dentro del cine, pero otra posibilidad de la metaficción es el teatro dentro del cine, como es el caso de *Opening night* (Cassavetes, 1977). Toda la película gira en torno al teatro y las problemáticas de la protagonista en relación a la obra que se encuentra montando.

Existen varios teóricos contemporáneos que han reflexionado sobre el cine, desde la psicología o la filosofía, pero rozando muy levemente el metacine. Para esta investigación se recogerá las reflexiones más relevantes de varios autores que han profundizado en el metacine, la metaficción y la autorreferencialidad. Entre ellos, se trabajará las tesis del filósofo y sociólogo eslovaco Slavoj Žižek (1949). En su *Guía cinematográfica del perverso*, documental presentado por el mismo Žižek, analiza una de las secuencias de la película estadounidense *Possessed* (Brown, 1931) en donde Marian, una humilde joven de pueblo viaja a la ciudad para buscar un poco de suerte.

Lo que tenemos en esta maravillosa secuencia de *Posessed* es un comentario sobre el arte mágico del cine dentro de un film. Tenemos una joven de clase baja en un pequeño pueblo de provincia. De repente ella se envuelve en una

situación donde la misma realidad reproduce la magia de la experiencia cinematográfica. (...) Y es como si aquello que en la realidad es solo una persona delante del tren que pasa lentamente, se convirtiera en una espectadora que contempla la magia de la tela. (Žižek, 2006)

Žižek, através de este recurso metafílmico que ofrece la película, reflexiona sobre la función que cumple el cine en relación al deseo. Žižek afirma que el arte cinematográfico no te da qué desear, te dice cómo desear. La protagonista de *Possessed* asimila aquellos deseos a través de cada ventana de los vagones como si de una pantalla se tratase. Si se toma el análisis que hace Žižek, se puede comprender claramente al metacine como un vehículo a través del cual el propio cine logra reafirmarse como artilugio y al mismo tiempo, mostrar al espectador cómo el deseo se manifiesta en la ficción y no en la realidad.

José Luis Navarrete Cardero, comunicador audiovisual, literato y actualmente profesor en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, España, ha publicado varios estudios sobre cine desde distintas perspectivas. En *Una aproximación al metacine* (Navarrete, 2003), el autor expone la necesidad de saber por qué el cine decidió volcarse hacia sí mismo y en qué época este recurso se formalizó. También intenta dilucidar de dónde proviene aquel término. Villamiel con su texto *Cuando el Cine se Mira al Espejo* (2009) publicado en el blog *Realidades inexistentes*, es quien más se aproxima al tema planteado en este trabajo de investigación, ya que habla de la importancia de este recurso como generador de preguntas del tipo filosófico. Dicho en sus propias palabras:

Nos ofrece una reflexión metafísica que va más allá de la propia película, de la propia ficción (de hecho el prefijo –meta- significa literalmente “más allá”), nos remite a la pregunta más antigua de todas, ¿quiénes somos y que hacemos aquí? (Villamiel, 2013).

Por otro lado, Dueñas habla de manera muy de pasada, pero lo hace, del tema del exceso de películas con este tipo de recursos, que de alguna manera genera trabajos de mala calidad por la falta de criterio.

El dispositivo cine, como espacio, por el hecho de reducirse a una caja negra, obligatoriamente agudiza los sentidos de los espectadores, provocando mayor atención hacia la obra proyectada y de esta forma generando cercanía y un tipo de diálogo íntimo con el espectador. Pero, en el caso de la metaficción este diálogo es

distinto; el hecho de recordarle al espectador que está sentado en una butaca, por medio de diferentes recursos interpelativos metaficcionales, como por ejemplo la mirada del actor a cámara, provoca otro tipo de relación, de comunicación con el receptor. En este caso específico se desencadena el efecto de distanciamiento brechtiano (extrañamiento), por medio del cual el espectador rompe momentáneamente el pacto de verosimilitud y toma consciencia de que asiste a una ficción y puede juzgarla y juzgarse desde esa “salida momentánea”, aunque luego vuelva al pacto y se zambulla en la ficción.

Por lo tanto ¿la obra cinematográfica se torna ambigua y compleja de digerir? ¿La utilización de metacine dramatúrgicamente aporta o limita? ¿Aparta simbólicamente al espectador de la ficción o complejiza esta relación? ¿Qué sucede cuando la realidad diegética de la película se vuelca y enfrenta a la realidad del espectador? Estas son las preguntas claves que se espera responder con el desarrollo de este trabajo de grado.

### **Objetivo de la monografía escrita.**

#### **Objetivo general:**

Comprender el papel que juega el recurso metaficcional en la complejización de la obra cinematográfica.

#### **Objetivos específicos:**

- a) Esclarecer el significado y el espectro de la metaficción.
- b) Identificar metadiscursos empleados para crear metaficción.
- c) Analizar, a la luz de estos hallazgos, un conjunto de obras cinematográficas de ficción.
- d) Concluir los resultados del uso de este recurso en las obras analizadas.

### **Metodología**

Los métodos de investigación que se emplearán serán el analítico, el cuantitativo y el bibliográfico; que permitirán conocer cada uno de los elementos del tema y así generar ideas precisas sobre la problemática de su empleo en el cine.



Para ello se realizará un acercamiento a diversos tipos de fuentes, como se describe a continuación:

a) Análisis de las tesis de los autores: Slavoj Žižek (1949), Luis Navarrete, Carlos Losilla, Lauro Zavala, Alberto Nahum, entre otros. Sus tesis se encuentran expuestas en libros, artículos y, en algunos casos, en obras cinematográficas.

b) Revisión del desarrollo de la metaficción en la historia del cine, a partir de análisis ya existentes.

c) Identificación y clasificación de los diferentes recursos metaficcionales existentes en las obras cinematográficas seleccionadas. Se establecerá una muestra de tres obras producidas entre 1980 y 2010, en las cuales sea explícito y central el uso de metaficción.



## CAPITULO I

La necesidad de generar narraciones ha estado presente en el ser humano desde sus mismos orígenes. La transmisión oral del mito, antes del surgimiento de la escritura, es un claro ejemplo de la necesidad de asimilar su existencia a través de la ficción. Para llegar a comprender qué significa metacine es necesario esclarecer el concepto de ficción y su variante específica de la metaficción. A continuación se revisará el significado y el concepto de los diferentes términos con el fin de facilitar la comprensión del lector.

### 1.1 Ficción

El diccionario en línea Etimologías de Chile (1998) dice que ficción, proviene de la palabra *finger* (fingir/modelar/amasar) que a su vez viene de *effigies* que es “una reproducción, una imagen modelada o ficticia [...] sacada de un objeto o ser real” (Chile, 1998). Este acercamiento etimológico de ficción, sirve para aclarar que el término metaficción no abarca únicamente a la literatura o las obras cinematográficas, también se refiere al teatro, la pintura y la fotografía.

El escritor argentino José Saer ofrece una definición más amplia sobre la ficción, la cual se utilizará como referente a lo largo de la investigación. Saer define la ficción como una “antropología especulativa” (Saer, 1997), definición que aclara en una de sus entrevistas:

Es antropología porque toda literatura de ficción propone una visión del hombre. Y especulativa porque no es una antropología afirmativa. Es una especulación acerca de las posibles maneras de ser del hombre, del mundo, de la sociedad. Pero también especulativa por la noción de espejo que está implícita. (Saer, 2012)

El escritor expone las diferentes problemáticas alrededor de la ficción y desmiente la idea de ficción como sinónimo de mentira o como concepto contrario a la verdad. Saer explica que las obras biográficas siempre e inevitablemente, se encuentran atravesadas por la mirada subjetiva del escritor. El biógrafo, sin proponérselo, se va adentrando poco a poco en el mundo del biografiado, pero proyectando su punto de vista y de ese modo confundiendo la supuesta objetividad.

Como resultado de su análisis, Saer afirma que la ficción no necesariamente es lo contrario de la verdad y que las líneas divisorias entre una y otra son bastante debatibles. También explica que en el caso de la no-ficción, el intento de eliminar toda presencia ficticia no dota a la obra de mayor veracidad (Saer, 1997). Es decir, no por tener menos elementos ficticios es más real y verosímil; la veracidad documental siempre tiene elementos ficcionales, y viceversa.

La ficción no es, por lo tanto, una reivindicación de lo falso. Aun aquellas ficciones que incorporan lo falso de un modo deliberado<sup>5</sup> fuentes falsas, atribuciones falsas, confusión de datos históricos con datos imaginarios, etcétera, lo hacen no para confundir al lector, sino para señalar el carácter doble de la ficción, que mezcla, de un modo inevitable, lo empírico y lo imaginario. (Saer, 2012, p. 8)

## 1.2 Aproximaciones a la metaficción

Según la RAE el prefijo de origen griego *meta* significa “junto a”, “después de”, “entre”, “con” o “acerca de”. Por lo tanto metaficción vendría a significar: ficción dentro de la ficción, o ficción que habla de la ficción. Jorge Dueñas Villamiel la define como una estrategia narrativa mediante la cual se puede mostrar los diferentes elementos que hacen posible la propia ficción; una ficción dentro de la ficción o que habla y comenta sobre esta; una ficción que reflexiona sobre sí misma *como en* “un juego de espejos borgianos” (Villamiel, 2013). Por consiguiente la metaficción también se manifiesta cuando hay la presencia de teatro dentro del cine o alusiones literarias. También la presencia de espejos con fines simbólicos, en el sentido de reflejo o simulacro.

Así como el término metalenguaje es un tipo de lenguaje que habla sobre el lenguaje, metaficción (Barthes la llama “invención de segundo grado”) en términos generales es un tipo de obra autoconsciente y autorreferencial que reflexiona sobre sí misma y que se manifiesta de distintas formas. ¿Por qué autoconsciente? Porque comenta sobre su propia condición de artificio. Es una narrativa que habla sobre sus propios mecanismos de creación. En la obra literaria *Si una noche de invierno un viajero* (Calvino, 1980), el narrador protagonista es un lector que intenta leer la última novela de Italo Calvino pero por razones varias no logra acabar el libro. El

---

<sup>5</sup> Por ejemplo *Zelik*, el falso documental realizado por Woody Allen (1983), tiene una gran cantidad de datos falsos tratados como verdaderos.

protagonista se comunica constantemente con el receptor e incluso llega a darle instrucciones, como se podrá comprobar en el siguiente ejemplo:

Has leído ya una treintena de páginas y te estás apasionando por la peripecia. En cierto punto observas: «pero esta frase no me suena a nueva. E incluso me parece que he leído ya todo este pasaje.» está claro: son motivos que vuelven, el texto está tejido con estos vaivenes, que sirven para expresar la fluctuación del tiempo. Eres un lector sensible a estas finuras, tú, dispuesto a captar las intenciones del autor, nada se te escapa. Pero, al mismo tiempo, experimentas también cierta contrariedad; precisamente ahora que empezabas a interesarte de veras, el autor se cree en la obligación de alardear de uno de los consabidos virtuosismos modernos, repetir un párrafo tal cual. ¿un párrafo, dices? pero si es una página entera, puedes hacer la comparación, no cambia ni una coma. Y al seguir adelante, ¿qué sucede? nada, ¡la narración se repite idéntica a las páginas que ya has leído! (pág. 17)

Se entiende como autorreferencial aquello que se toma como referente a sí mismo. Hofstadter, en su libro *Gödel Escher y Bach: Un eterno y Grácil Bucle*, habla sobre los enunciados autorreferenciales y sus mecanismos originadores. El escritor proporciona algunos modelos sencillos, de los cuales se mostrarán dos: “Este enunciado contiene cinco palabras [...] Este enunciado es falso.”<sup>6</sup> (1979, pp. 552-552)

Hay una gran cantidad de obras cinematográficas, y artísticas en general, que han utilizado elementos metaficcionales como parte sustancial de la obra, lo que ha provocado incluso que se confunda, por ejemplo el metacine, como un género o un estilo aparte. Es importante aclarar que la metaficción es un recurso narrativo entre varios y por lo tanto puede ser utilizado de múltiples formas. La metaficción no se limita únicamente a la literatura o al audiovisual sino en general a toda expresión artística. Puede estar presente en la obra de manera explícita y ser el núcleo de la historia, o ser un elemento aislado sin repercusión mayor, es por ello que la clasificación de este recurso se encuentra todo el tiempo en constante modificación.

Zavala, a raíz de sus estudios sobre metaficción, la define como:

(...) un conjunto de estrategias retóricas cuya finalidad estética consiste en poner en evidencia las condiciones de posibilidad de toda ficción, es decir,

---

<sup>6</sup> Este último tiene una particularidad, pues se trata de un enunciado autorreferencial paradójico. Es paradójico ya que en el momento en que lo aceptamos como verdadero, automáticamente nos damos cuenta de que es falso y así sucesivamente. Lo cierto es que nunca se logrará obtener una respuesta, a causa de su naturaleza contradictoria.

de toda construcción de sentido y de toda textualidad como articulación de signos en un contexto cualquiera.” (Zavala, academia.edu, 2015)

Una última definición que se refiere específicamente a la metaficción en la literatura:

Literatura autorreflexiva, autoconsciente, autorepresentacional, narcisista, todos ellos son términos que designan la narrativa metaficcional, aquella que versa sobre sí misma, ficcionalizando su proceso de producción y de recepción al elaborar su propio metatexto que coloca en la escena textual su quehacer ficticio y problematiza su status como ficción en las alteridades realidad/ficción y escritura/lectura que la hacen posible. (Gaspar, 1996)

Clemencia Ardilla en su artículo *Metaficción: Revisión histórica del concepto en la crítica literaria colombiana* (2011, pp. 35-47), comenta sobre los distintos conceptos de metaficción y sobre los múltiples nombres que se le ha otorgado a este recurso. Ella dice que si bien la enorme cantidad de tipología puede traer confusiones, al mismo tiempo sirve para alimentar y engrosar el léxico metaficcional.

A continuación veremos algunos ejemplos:

El término *Mise en abyme* o puesta en abismo fue utilizado por vez primera por André Gide en 1893. Lauro Zavala propone múltiples definiciones de esta forma

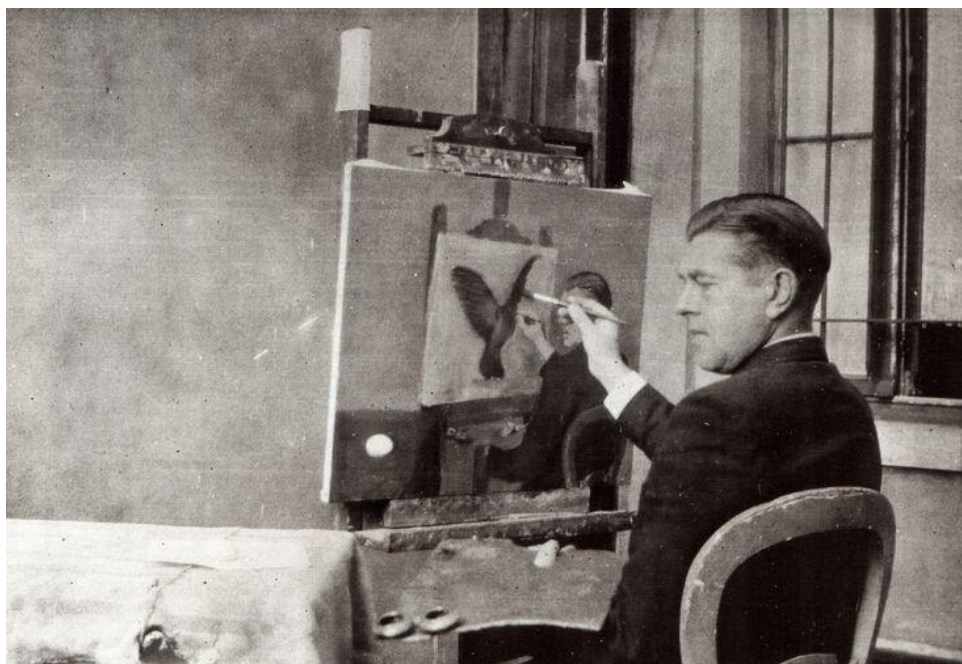


Figura 1 Fotografía: Rene Magritte paints “Clairvoyance”. (Nonkels,1936)

narrativa: “Texto que se contiene a sí mismo: Objeto que contiene una imagen del mismo objeto. Imagen que contiene una imagen de sí misma. Narración que trata acerca de la misma narración” (2007, p. 4)

Robert Alter se refiere a la metaficción como novela autoconsciente, y la define de la siguiente forma: “Una novela autoconsciente [...] es aquella que de forma sistemática se jacta de su condición de artificio y que, al hacerlo explora la problemática relación existente entre artificio y realidad” (Alter, 1978)

Ardila, a raíz de sus investigaciones observó rasgos sustanciales en la formación de cada uno de los conceptos y los dividió en tres ramas:

- 1) Autorreflexividad: Hacer ficción sobre/ dentro de la ficción.
- 2) Autoconciencia: Indagar, observar, razonar sobre la ficción desde la ficción misma.
- 3) Autorreferencialidad: Problematicar la relación ficción y realidad (Ardila, 2011).

Más adelante retomaremos estas tres características ejemplificando cada una de ellas.

### 1.3 Inicios

Algunos estudios alegan que las expresiones metaficcionales son propias de la postmodernidad, quizás porque el término fue utilizado por primera vez alrededor de 1970 por el novelista norteamericano William H. Gass y por el hecho de que gran parte de la utilización de este recurso se tornó más compleja en obras consideradas postmodernas. Mas haciendo un recorrido por las diferentes manifestaciones artísticas se pueden hallar elementos metaficcionales en obras muy antiguas, como es el caso de la epopeya griega *La Iliada* o *Don Quijote de la Mancha* (Cervantes, 1605) en donde los libros sobre caballería son satirizados. Es metafictional ya que utiliza el estilo propio de estos libros, es decir recurre a la intertextualidad<sup>7</sup>, para

---

<sup>7</sup> Intertextualidad: El prefijo "inter" (entre"), del término intertextual, se utiliza para hablar de la relación entre textos de una misma naturaleza. Así se habla de la intertextualidad de la literatura, del cine o de la pintura. Cobra especial relevancia la competencia del espectador en este proceso.



cuestionar el falso heroísmo y la fantasía en torno a la representación de la caballería<sup>8</sup>. En *Hamlet* (Shakespeare, 1599-1601) también está presente la autorreferencialidad. La obra de teatro que Hamlet presenta, recrea la muerte del rey y es utilizada como medio para desenmascarar al asesino real de su padre. De tal modo que Hamlet utiliza la ficción para esclarecer la mentira. En pintura se encuentran algunas referencias, sobre todo en el siglo XVII, por ejemplo en *Las meninas*, donde el propio Velázquez se incluyó en la obra.

Si bien la metaficción ha estado presente en las diferentes ramas del arte desde hace ya varios siglos atrás, se puede reconocer que en la época barroca y su estilo barroco hubo una gran cantidad de obras pictóricas cuyo contenido giró en torno al mismo trabajo artístico, por ejemplo: artistas en sus



talleres de trabajo o artistas en plena creación de sus

Figura 2. Pintura: El archiduque Leopoldo Guillermo en su galería de pinturas en Bruselas (Teneris, 1650-1652).

cuadros. La pintura de David Teneris llamada *El archiduque Leopoldo Guillermo en su galería de pinturas en Bruselas* es quizá el mejor reflejo de esta estrategia (véase figura 2). Preciado se refiere a las posibles causas de este fenómeno:

La exhibición de pinturas y otros objetos artísticos o naturales fue en sus inicios una manera de evidenciar la elevada situación social de una clase

---

Aunque su concurso no sea causa del fenómeno sí es, muchas veces, causa de la utilización de éste. (Navarrete, ZEMOS98, 2003)

<sup>8</sup> (...)la sátira cervantina no va dirigida contra la caballería como realidad histórica, sino contra los libros andantescos, esto es, contra un género literario y, si se quiere, contra la caballería andante literaria que estos libros retrataban, como hemos probado en la primera parte de este ensayo sobre la interpretación del *Quijote*, al analizar cómo Cervantes pone todo su empeño en manejar los episodios de su novela y toda suerte de recursos literarios y estilísticos para remedar burlescamente las aventuras inverosímiles de los libros de caballerías y sus despropósitos" (Calle, 2009)

eminentemente burguesa con fuertes deseos de ennoblecimiento. (Preciado, 2010)

Es necesario reconocer que este cambio se gestó a partir de la Edad Moderna en Europa, época en la cual la razón se interpuso a la religión, por lo tanto el ser humano ganó protagonismo. Vattimo dice que en aquel período el artista fue considerado un genio creador, idea que se extendió hacia la época barroca (1992, pp. 120-124).

A raíz de estos ejemplos sería un error afirmar que los recursos metaficcionales son propios de la posmodernidad; sin embargo es importante señalar que en la posmodernidad las posibilidades recursivas de la metaficción se expandieron considerablemente. Jean-François Lyotard dice que el postmodernismo se opone a los metadisursos, es decir a discursos considerados verdades absolutas y al mismo tiempo cuestiona los saberes de la modernidad. (Lyotard, 1987 ) Es por esa razón que, por ejemplo el cine posmoderno, se permitió romper esquemas temporales del cine clásico y a su vez evidenciar la relatividad de la realidad a través de la yuxtaposición de mundos ficticios dentro de la ficción. Cabe aclarar que, dentro de lo que se considera cine clásico, hay algunas obras bastante adelantadas a su tiempo ya que también rompen con los parámetros narrativos de aquella época. Tal es el caso de *El moderno Sherlock Holmes* (Keaton, 1924) y *Ciudadano Kane* (Welles, 1941)

Zabala reconoce que el cine considerado posmoderno rompe con algunas estructuras del cine clásico, por ejemplo: la estructura clásica aristotélica narrativa, la continuidad temporal o el principio de *transparencia narrativa*<sup>9</sup> (2005). Este último ejemplo es importante para entender la cercanía entre metaficción y posmodernidad. El cine posmoderno, al romper los parámetros que mantienen oculto el artificio, devela una necesidad posmoderna de romper con el discurso maestro; con las verdades absolutas.

En resumen podemos darnos cuenta de que la autorreferencialidad en un principio se manifestó en la literatura e incrementó en el período barroco, mas la

---

<sup>9</sup> Es el intento de ocultar toda presciencia técnica que revele el artificio al espectador, con el fin de no romper la ficción.

proliferación de metadiscursos y su expansión a otras artes, como se vio anteriormente, tiene una estrecha relación con la postmodernidad.

### 1.5 Algunos ejemplos

A partir del el siglo XX la expansión de este recurso se hizo más evidente al igual que su característica autorreflexiva. En fotografía hay un sin número de ejemplos que trabajan con esta herramienta discursiva.

Andrea Costas, en su serie de retratos llamada *Incorporados*, hace uso de recortes fotográficos de sus familiares más cercanos y los coloca sobre su cuerpo (Ver fig. 3).



Figura 3. Fotografía: Serie incorporados (Costas, 2000)



Figura 4. Fotografía: Arrangement in Gray and Black: Not the Artist's Mother (Scott, 2003)

El artista Norteamericano Gregory Scott coloca pinturas de cuerpos sobre su propio cuerpo y juega con las posibilidades que le da esta nueva extensión (Ver fig.4). Scott dice “En vez de entrar en el ya cansado discurso sobre la veracidad de la fotografía, estoy más interesado en la tendencia de que la gente sea convencida

por una fantasía obviamente manufacturada.” (Scott, 2011)



Esta transdiscursividad<sup>10</sup> que se genera al trabajar con pintura y fotografía nos hace pensar en la fotografía como una representación de la realidad igual de ficticia que la pintura.

Magritte en su cuadro *Esto no es una pipa* reflexiona entorno a los límites de la representación. Magritte dice:

esta es una representación de una pipa, mas nunca podrá ser una pipa. No importa cuán fiel sea la pintura, siempre será una representación.

Otro ejemplo de metaficción aparece en el dibujo paradójico de Escher (Fig.7) En donde el propio dibujo de la mano se dibuja a sí mismo.

A continuación un par de ejemplos de metaficción en literatura: En *Niebla* de Unamuno, el protagonista de la obra se comunica directamente con el narrador de la misma. El lector sabe que está leyendo una novela pero al mismo tiempo la difusa línea entre ficción y



Figura 5 Pintura: La trahison des images – Ceci n'est pas une pipe (Magritte, 1928-1929)

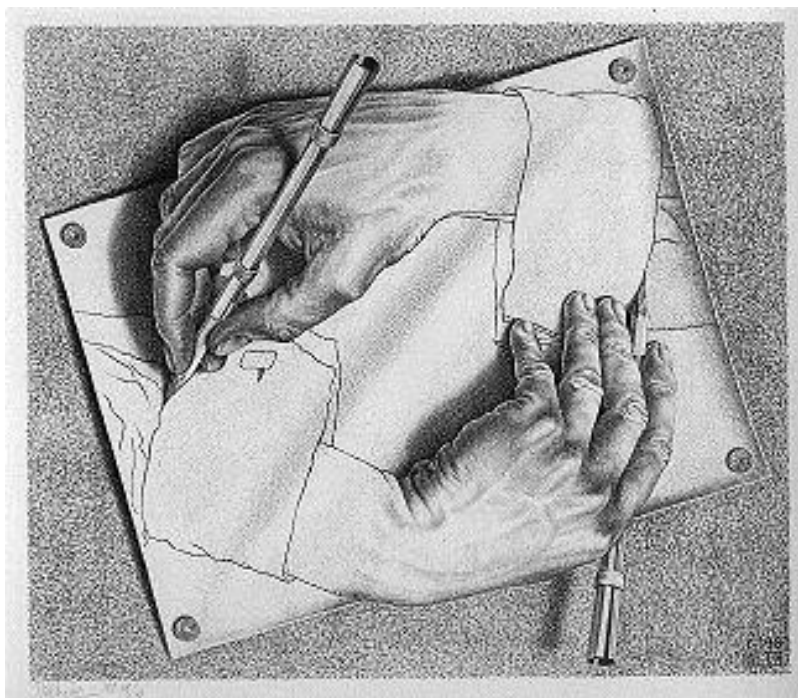


Figura 6 Litografía. Drawing Hands (Escher, 1948)

<sup>10</sup> La transdiscursividad: una relación entre discursos de naturaleza diferente. Así es, la relación establecida entre pintura y cine es transdiscursiva por estar hablando de dos códigos completamente distintos. (Navarrete, ZEMOS98, 2003)

realidad genera algo de confusión y preguntas en el lector. Al final del capítulo XXV el narrador concluye con la siguiente reflexión:

Mientras Augusto y Víctor sostenían esta conversación nivolesca, yo, el autor de esta nivola, que tienes, lector, en la mano y estás leyendo, me sonreía enigmáticamente al ver que mis nivolescos personajes estaban abogando por mí y justificando mis procedimientos, y me decía a mí mismo: ¡Cuán lejos estarán estos infelices de pensar que no están haciendo otra cosa que tratar de justificar lo que yo estoy haciendo con ellos! Así cuando uno busca razones para justificarse no hace en rigor otra cosa que justificar a Dios. Y yo soy el Dios de estos dos pobres diablos nivolescos (1947, pág. 64).

Otro ejemplo de metaficción se encuentra en el relato *Pierre Menard, autor del Quijote* (1944) Pierd Menard, el personaje inventado por Borges, es un poeta que escribió unos cuantos capítulos del Quijote de Cervantes y tras su muerte un crítico reclama la omisión de este poeta en un catálogo. Hablar sobre la autoría, la creación y al mismo tiempo imitación de una obra ya escrita es un caso de metaficción.

No quería componer otro Quijote—lo cual es fácil—sino el Quijote. Inútil agregar que no encaró nunca una transcripción mecánica del original; no se proponía copiarlo. Su admirable ambición era producir unas páginas que coincidieran—palabra por palabra y línea por línea—con las de Miguel de Cervantes (2005, p. 446).

*Los detectives salvajes* (bolaño, 1995) es una oda al infrarrealismo, que fue un movimiento poético Mexicano de los 70's. En la novela este movimiento se llama Real Visceralismo y es liderado por dos jóvenes: Arturo Belano y Ulises Lima. Gran parte de la historia de los personajes principales es relatada a través de testimonios de amigos, en su mayoría escritores, de ambos personajes. Este formato es equiparable al de los documentales falsos también llamados *mockumentary* (*mock*, en español significa "burlarse de"), en donde se emulan los códigos del formato documental para hacerlo parecer "real". Los personajes que son entrevistados nombran fechas y lugares que por fuera de la ficción sí existen, este tratamiento genera la misma ilusión de realidad, produciendo en el lector la sensación de que todo lo narrado sucedió de verdad.

En la metapoesía se intenta llegar a una reflexión acerca del origen y posibilidades de la misma poesía. Luis Martín-Estudillo dice que en general una de las características de la metapoesía es que el discurso se vuelca sobre sí mismo.

(2007, pp. 157-158). El siguiente poema es un ejemplo bastante cercano a lo que se conoce como Metapoesía:

Contra-orden (Poética, por la que me pronuncio ciertos días.)

Esto es un poema.

Aquí está permitido

fijar carteles,

tirar escombros, hacer aguas

y escribir frases como:

Marica el que lo lea,

Amo a Irma,

Muera el...(silencio),

Arena gratis,

Asesinos,

etcétera.

Esto es un poema.

Mantén sucia la estrofa.

Escupe dentro.

Responsable la tarde que no acaba,

el tedio de este día,

la indeformable estolidez del tiempo. (Gonzáles, 1965, p. 317)

Dentro del teatro también existen varias obras. Cervantes escribió ocho entremeses, de los cuales uno es calificado como metateatro, se titula *El Retablo de las Maravillas* (1615). Luigi Pirandello, escritor y dramaturgo Italiano, es considerado uno de los más grande exponentes del metateatro. Entre sus trabajos más famosos se encuentra *Seis personajes en busca de autor* (Pirandello, 2001). A continuación un fragmento de la obra:

La comedia no tiene actos ni escena. La representación será interrumpida por primera vez, sin bajar el telón, cuando el DIRECTOR y el primer personaje se retiren para acordar el escenario y los actores desaparezcan del escenario; la segunda vez, cuando el TRAMOYISTA haga caer el telón por error (Pirandello, 2001).

Otra obra que también rompe con el principio de transparencia, al evidenciar los elementos propios del entramado del teatro y la puesta en escena, es *Teatro Delusio*, realizada en el año 2004 por la compañía Alemana de teatro *Familie Flöz*, dedicada al trabajo con máscaras y mimo.



Figura 7. Fotograma: The endless sándwich (Weibel, 1969)

La Obra trata sobre un grupo de actores, bailarines y músicos que se encuentran presentando una obra, todo visto tras bastidores. En un principio el elemento metaficcional genera confusión en el espectador, por el hecho de que el público al entrar al teatro se encuentra con los actores ya en escena, actores que sin ningún recelo observan al público fijamente, como esperando algo. El público se ha acostumbrado a entrar a la sala vacía, aplaudir y esperar que se abra el telón por lo tanto esta ruptura del protocolo ciertamente genera algunas preguntas en el público. La ruptura de la cuarta pared<sup>11</sup>, en este caso, invierte los papeles por unos instantes ¿quién es el observador, el personaje, el actor o el espectador?

En video-arte Peter Weibel quien propositivamente experimentó con *expanded cinema* y metacine nos muestra en *The Endless Sandwich* (Ver figura 7) varios niveles diegéticos. Un hombre se encuentra sentado viendo un televisor que muestra al mismo hombre viendo un televisor y a sí sucesivamente. La última televisión se daña y el hombre se pone de pie para arreglarlo, en el siguiente nivel la televisión se daña y el hombre se pone de pie para arreglarla. Todos repiten la misma acción pero en diferentes tiempos. A esto llamaremos *cannon*<sup>12</sup> o *loop*, por ser una serie de acciones que se repiten en distintos tiempos y que al no tener ni un principio ni un final definidos se torna infinito y obliga al espectador a verse y reflexionar sobre su posición como espectador.

<sup>11</sup> Pared imaginaria que separa el mundo del espectador del mundo de la representación.

<sup>12</sup> En música, se conoce como *Canon* a la pieza musical que trabaja con dos o más voces parecidas o idénticas, pero que suenan en intervalos diferentes, es decir en tiempos distintos.

### 1.3 ¿Qué es metacine?

Navarrete dice que “Por metacine entendemos discursos habladores sobre sí mismos. Son desfamiliarizadores pues rompen la identificación (primaria y secundaria) con el espectador. Es la autorreferencialidad por antonomasia<sup>13</sup>.” (2003, p. 3) Navarrete, al hablar de identificación primaria, se refiere a la unión entre la mirada del espectador y la mirada de la cámara. Es decir, el espectador se apropia del punto de vista de la cámara y logra identificarse con esta mirada. La secundaria en cambio, describe la identificación que el espectador establece con el personaje.

Canet por otra parte habla del metacine como un ejercicio que le da la posibilidad al cineasta de reflexionar sobre los medios expresivos del cine a través de la práctica y a su vez permite que el cine se pueda conocer mejor por medio de esta “reflexión- práctica” gracias a su efecto espejo. (Canet, 2014) La particularidad de esta definición reside en la cualidad que Canet le otorga al metacine de articulador de procesos reflexivos, no solo en el espectador, sino también en el director. Esta definición es importante en la actual investigación porque confirma la idea de un metacine como mecanismo reflexivo. Navarrete en su artículo *Un acercamiento al metacine* también habla sobre el metacine como una herramienta para reflexionar sobre su propio lenguaje, mas también nombra otro tipo de metacine, al que llama *atrezo* el cual se limita a mostrar el cine como fondo decorativo de una historia, sin incluir reflexión alguna.

¿Metacine solo se refiere a *cine dentro del cine* o abarca algo más? Navarrete dice que en ocasiones se emplea el término metacine para referirse específicamente a "cine dentro del cine" sin tomar en cuenta las otras formas de metacine existentes. En términos generales el metacine es una forma de metaficción, y por ende tiene también múltiples posibilidades discursivas. Eso quiere decir que el metacine no se limita únicamente a hablar sobre sí mismo mostrando el mundo cinematográfico, este cine “narcisista” como lo llaman algunos teóricos, también recurre a distintas herramientas reflexivas para hablar, en términos más generales, sobre la creación artística, su artificialidad, su perspectivismo o discursividad y sus límites con la realidad.

---

<sup>13</sup> Por excelencia.



Es importante saber que Metacine no es una corriente cinematográfica como lo afirma Laura Martínez en su artículo *El cine ante el espejo: Panorama del metacine iraní* (Martínez, 2014) No hay estudio que respalde tal aseveración ya que como se mencionó anteriormente la metadiscursividad ha estado presente en el cine desde sus inicios, *The Great Train Robbery* (Porter E. , 1902) o *Las tres edades* (Keaton, 1923) lo confirman, por lo tanto no es una corriente ni un movimiento cinematográfico, sino un recurso.

Esto lleva a repensar la ficción como lo hace Alberto Nahum, en su artículo publicado en la revista *Nuestro Tiempo* (Nahum, El espejo roto: la metaficción en las series anglosajonas, 2009), en el cual indaga sobre los mecanismos reflexivos que tiene el cine para romper la línea entre ficción y realidad

#### **1.4 Breve recorrido histórico**

El cine al ser heredero directo de la literatura asimiló fácilmente el recurso metafictional y desde sus inicios ya comenzó a experimentar con este recurso. Así lo reafirma Luis Navarrete es su texto *Cine dentro del cine* (2012) en donde proporciona dos grandes ejemplos de la utilización de este recurso en la época del cine silente: *The big Swallow* (Williamson, 1901) y El moderno *Sherlock Holmes* (Keaton, El moderno Sherlock Holmes , 1924). Basándonos en la historia del cine podemos detectar varias películas en la época del cine silente que comenzaron a incluir la autorreferencialidad en sus propuestas. La película más antigua data de 1900. Se trata de *How It Feels to Be Run Over* (¿Que se siente al ser atropellado?) (Hepworth, 1900). Esta vista primitiva, nos muestra con una cámara estática, el pasar de los coches por una carretera; de repente uno de los coches cambia de rumbo y se dirige directamente hacia la cámara hasta estrellarse contra ella. Todo se funde a negro y aparece una sarcástica frase que dice: *Oh, mother will be pleased* (Oh, madre estará encantada).



Figura 8. Fotogramas: How It Feels To Be Run Over (Hepworth, 1900)

El punto de vista de la cámara es el mismo punto de vista del espectador y en cuanto el coche se dirige a ella, da la impresión de que se va a salir de la pantalla y chocar contra el público. Este efecto en el espectador es justamente el elemento metaficcional, pues juega, al intentar transgredir la pantalla, con los límites de la realidad y la ficción; lo que hoy llamamos “ruptura de la cuarta pared”. No se puede obviar el contexto de la época, el cine en 1900 estaba prácticamente en pañales y una propuesta de este tipo causaba conmoción en el espectador.

En *The Big Swallow* (Williamson, 1901) un hombre, que parece estar dando un discurso, va fijando su atención en la cámara y su disgusto crece progresivamente. El hombre se acerca a cámara hasta quedar su boca en un primerísimo primer plano, el hombre abre su boca y se “traga” la cámara. Todo se torna oscuro e inmediatamente vemos al camarógrafo caer dentro de sus fauces. Al final observamos que la boca abierta se aleja de cámara y mastica al camarógrafo. En términos narratológicos el protagonista se sale de la *diégesis* e invade el lugar del narrador, que en este caso es la cámara, pasa a un plano extradiegético.

Williamson experimentó en este cortometraje con las posibilidades del lenguaje cinematográfico. El resultado es muy interesante ya que el hecho de que el personaje se trague la cámara trae el riesgo,



Figura 9. Fotogramas: Te Big Swallow (Williamson, 1901)

por unos segundos, de que todo desaparezca. Más allá de cualquier interpretación, es evidente que estamos ante un caso de metacine, en donde por segundos se trasgrede la cuarta pared y se problematiza la separación de la cámara/escenario (narrador/personaje). ¿Por qué se trasgrede la cuarta pared? El acercamiento total de la boca hacia cámara es una acción que traspasa completamente los límites de la veracidad: por un lado, “evidencia” la presencia de la cámara, y por otro lado, se rompe el principio de realidad que justamente la “ausencia” de la cámara garantiza.

Canet afirma que las primeras manifestaciones metacinematográficas a inicios del siglo XX se ajustan a la clasificación de Reflexividad Cinematográfica. Los ejemplos que acabamos de ver reafirman esta clasificación. Canet se refiere con la noción de “reflexividad cinematográfica” a las películas que hablan sobre los procesos de filmación o sobre la recepción del espectador, por ejemplo la reacción de un espectador ante la pantalla. En el cortometraje *Uncle Josh at the Moving Picture Show* (Porter E. S., 1902) el tío Josh observa una película de la factoría Edison, cuyo título es *Peligro Parisino*. En la primera escena se muestra a una mujer bailando, tío Josh se acerca a la pantalla y baila con ella. La siguiente escena en cambio muestra un tren que avanza hacia el frente, tío Josh asustado se aleja rápidamente de la pantalla.

Es importante saber que mientras se desarrollaba el cine clásico hubo cineastas que empezaron a experimentar con las imágenes movimiento. El cine vanguardista, por ejemplo, que se posicionó aproximadamente en 1920 tras la segunda guerra mundial, se caracterizaba por romper las convenciones narrativas y criticar el concepto mismo de arte. Es un cine que experimenta con el tiempo y el espacio por lo tanto se contrapone al cine clásico. Esta experimentación permitió que surjan nuevas posibilidades metaficcionales, desde trabajar con repeticiones en la acción hasta rupturas de la lógica narrativa, por ejemplo utilizando metalepsis, que se da cuando un personaje realiza una acción y otra la termina, o miradas a cámara o saltos de un nivel narrativo a otro, como ocurre en *Entr'Acte* (Clair, 1924) *Un Perro Andalúz* (Buñuel, 1929).



Poco antes del nacimiento del cine sonoro, cuando el cine clásico había desarrollado un lenguaje mucho más sólido, aparecieron propuestas metafílmicas como *El moderno Sherlock Holmes* (Keaton, 1924): la siguiente secuencia de imágenes corresponde a la escena final de la película.



Figura 10 Secuencia: Sherlock Jr (Keaton, 1924)

Mientras la pareja de enamorados se reconcilia en la sala de proyección, en la sala de cine se proyecta una escena romántica. Keaton, el protagonista, mira desde la pequeña ventana de la sala de proyección las acciones que realiza el personaje de la película y decide imitarlas paso a paso en relación a su enamorada. Este elemento metaficcional es intencional y es posible darse cuenta de aquello por el hecho de que el director enmarcó la escena diegética tal y como una película, es

decir, le está diciendo al espectador que se encuentra viendo un cuadro dentro de un cuadro, una película dentro de una película. Este juego de imitación es más profundo de lo que parece; Žižek en su documental *The Pervert's Guide to Cinema* (Fiennes, 2007) manifiesta que “No hay nada natural o espontáneo en los deseos humanos. El cine es el arte perverso por excelencia, no solo te dice qué desear, sino como hay que desearlo”. Esta escena ejemplifica efectivamente aquella idea, el protagonista no sabe cómo acercarse a ella, no sabe qué hacer. Pero una vez que mira hacia la pantalla y reconoce lo que sucede en la escena, automáticamente imita fielmente cada acción. A través del recurso metafílmico que utiliza Keaton, se evidencia la influencia que tiene el cine en relación a los deseos humanos.

Žižek a su vez analiza una de las secuencias de la película estadounidense *Possessed* (Brown, 1931), realizada poco tiempo después de la incertación del sonido en el cine. La historia trata sobre Marian, una humilde joven de pueblo que viaja a la ciudad para buscar un poco de suerte.

Lo que tenemos en esta maravillosa secuencia de *Posessed* es un comentario sobre el arte mágico del cine dentro de un film. Tenemos una joven de clase baja en un pequeño pueblo de provincia. De repente ella se envuelve en una situación donde la misma realidad reproduce la magia de la experiencia cinematográfica. (...) Y es como si aquello que en la realidad es solo una persona delante del tren que pasa lentamente, se convirtiera en una espectadora que contempla la magia de la tela. (Žižek, 2006)

Žižek habla sobre el deseo, un deseo que ella logra apreciar a través de cada ventana de los vagones como si de una pantalla se tratase. Aquí podemos ver al recurso utilizado de manera más compleja. Pues no fue necesario mostrar cámaras, pantallas o algún elemento propio de la realización cinematográfica para que la escena muestre la esencia del arte cinematográfico en su estado más puro.



Figura 11. Fotograma: *Possessed* (Brown, 1931)

Si se toma el análisis que hace Žižek, también se puede comprender claramente al

metacine como un vehículo a través del cual el mismo cine logra reafirmarse como generador de deseos.

La llegada del sonido al cine fue considerada en un principio como un retroceso y limitante en cuanto a las posibilidades creativas. Muchos realizadores desconfiaban de este nuevo recurso; Chaplin por ejemplo, continuó realizando películas silentes hasta 1940, año en el que decide arriesgarse y filmar *El gran dictador*, su primera película sonora, que por cierto tuvo gran éxito. Otros realizadores no corrieron con la misma suerte y fracasaron en el intento de pasar del cine silente al sonoro. Con actores y actrices sucedió lo mismo, algunas veces por una cuestión de adaptación o porque las mismas productoras los excluían. Clara Bow, Blanche Sweet, y Rod La Rocque constituyen una pequeña parte de la gran cantidad de actores que dejaron el cine en aquella transición.

Entre la primera y segunda guerra mundial, el cine europeo sufrió un estancamiento en la producción, mientras que Hollywood supo aprovechar este acontecimiento para reforzarse como industria cultural y artística. La llegada del cine sonoro contribuyó también en este proceso de apropiación del mercado a nivel internacional. Los años 50's de la industria Hollywoodense se considera el más prolífico en cuanto a metacine y puede que esto se haya dado gracias a la creciente industria de aquella época.

En estas películas en las que Hollywood se contempla a sí mismo desde dentro, lo que importa no es tanto el ácido retrato de un universo claustrofóbico como la lúcida comprobación de aquello en lo que se ha convertido: un grupo humano aplastado contra unos decorados que son ya la razón de ser de su existencia, una sociedad endogámica que ha perdido el sentido de la realidad y se limita a vivir en un mundo de falso lujo y de mentiras en el que ni siquiera ella misma cree, una tribu aparentemente autosuficiente que se alimenta en su vida cotidiana de aquello que ella misma se dedica a crear en su trabajo diario, es decir, pasiones desmesuradas, mitos ficticios, autoimposiciones asfixiantes... (Losilla, 1994, p. 18)



Figura 12 Fotograma: Sunset Boulevard (Wilder, 1950)

A causa de la gran cantidad de películas de Hollywood con contenido autorreferencial se ha llegado a calificar como metahollywood; y en este rubro están films como: *Cantando bajo la lluvia* (Donen & Kelly, 1952); *El crepúsculo de los dioses* (Billy Wylder, 1950); *La condesa descalza* (Mankiewicz, 1954); *Ha nacido una estrella* (Cukor, 1954) y *Cautivos del mal* (Minnelli, 1952). Son buenos ejemplos de producción de aquella época con contenido metaficcional.

*El crepúsculo de los dioses* cuenta la historia de Norma Desmond, una antigua estrella del cine silente que se reusa a olvidar su época de fama y que sueña con volver a la gran pantalla. Norma, encerrada en su mansión, revisa constantemente las películas en las que participó años atrás (ver figura 12).

La película refleja ese estado patético de las estrellas en decadencia y a la vez resulta como una especie de oda a los actores olvidados de aquellas épocas gloriosas.

- Usted es Norma Desmond. Salía en las películas mudas. Era usted grande.
- Soy grande. Son las películas las que se han hecho pequeñas.

En Hollywood la figura del productor hasta los años 40's era especialmente importante, ya que de él dependían casi todas las decisiones, mientras que la visión

del director no pesaba demasiado. Solo unos pocos lograron imponerse gracias a su particular éxito, por ejemplo Alfred Hitchcock u Orson Welles. A finales de 1940 Hollywood se enfrentó a una serie de juicios en contra de la monopolización que ejercían los diferentes estudios, y al mismo tiempo, entre los mismos realizadores se comenzó a cuestionar la industria y su sistema tradicional. Hollywood entró inevitablemente en crisis, una crisis que en general reflejaba lo que estaba pasando a nivel mundial en el cine, especialmente en Europa y los países que ya contaban con industria.

A finales de los 50s se producen varios cambios en la manera de hacer y ver el cine. Movimientos como La nueva Ola Francesa o el Neorrealismo Italiano cuestionaban el cine formal tan lleno de esquemas, repeticiones y clichés para dar paso a una nueva manera de concebir el cine, por eso la visión del director tuvo más relevancia. Un ejemplo de ruptura es Roberto Rossellini, el cual impulsó a sus actores a trabajar en base a la improvisación y hasta llegó a involucrarlos en la decisión de cómo proseguir con la trama. La nueva ola francesa proclamó libertad de expresión a todo nivel: técnico y expresivo.

La aparición de nuevas herramientas no profesionales como las cámaras ligeras de 8mm. y 16 mm. facilitaron el proceso. Era posible filmar sin luces gracias a la sensibilidad de las cámaras y el bajo costo permitió que se experimente mucho más. Las posibilidades metaficciones se multiplicaron con estas nuevas expresiones del cine; ya no se hablaba únicamente del mundo detrás de cámara sino del mundo cinematográfico en general. Se comenzó a cuestionar radicalmente los límites de la ficción y la realidad, a cuestionar la relación con el espectador mediante herramientas metafílmicas. La reflexividad, como dice Canet, se convirtió en reflexividad fílmica. Los directores empezaron a preocuparse y a cuestionar los límites de la ficción y a hablar sobre el mismo cine como aparato de control ideológico. Godard, en la secuencia inicial de *Vivir su vida* (1962), nos muestra a dos personajes que conversan de espaldas a la cámara. Durante diez minutos se nos niega a los espectadores la posibilidad de ver sus rostros. Godard, mediante la puesta en escena, cuestiona los cánones del cine clásico. Esta reflexividad fílmica ya no necesita mostrar cámaras para hablar de cine.



De *La noche americana* (1973) a *La rosa púrpura del Cairo* (Allen, 1985) hay una enorme cantidad de películas que apelan a alguna variante de metacine. Actualmente se pueden encontrar una serie de metadiscursos de distintos tipos: *The saddest music in the world* (Maddin, 2003) y *The artist* (Hazanavicius, 2011) son películas contemporáneas que lucen como films del cine silente. La ambientación no es lo único de época, también son en blanco y negro y no hay sonido diegético. En ambas el tratamiento tiene diferentes intenciones, sin embargo, las dos intentan emular un cine ya pasado. Canet dice que este es un tipo de “cine caníbal”, ya que siempre está hablando de su pasado cinematográfico.

## CAPÍTULO II

### 2.1 Herramientas discursivas del metacine

Resulta complejo categorizar las distintitas manifestaciones del metacine, puesto que hay múltiples posibilidades discursivas que pueden ser consideradas como tal. Sin embargo, hay ciertos rasgos que se repiten en las distintas categorizaciones, los cuales deberán ser identificados ya que servirán de guía en el análisis de las películas, y por otro lado, ofrecerán cierta delimitación a nuestra investigación. Tomando en cuenta la estrecha relación o derivación que existe entre metaficción y metacine, se mostrarán los tres tipos de rasgos que Clemencia Ardila identificó en las diferentes conceptualizaciones sobre la metaficción en general:

- Autorreflexividad: Hacer ficción sobre/ dentro de la ficción.
- Autoconciencia: Indagar, observar, razonar sobre la ficción desde la ficción.
- Autorreferencialidad: Problematizar la relación ficción y realidad. (Ardila, 2011, pp. 35-47)

A continuación comparamos con una clasificación muy similar a la de Ardila pero enfocada al metacine específicamente: “Con el término de metacine, nos referimos a aquellas películas que hablan sobre cine en tres vertientes fundamentalmente: El cine dentro del cine, la reflexión sobre la relación entre realidad y ficción y, finalmente, el fenómeno de la intertextualidad.” (2014, pp. 122-137) (2)

El *cine dentro del cine* se refiere las películas que muestran uno o varios aspectos de la realización cinematográfica o que giran en torno a actores de cine, como es el caso de *Birdman* (Haneke, 2014): guionistas como sucede en *Barton Fink* (Cohen, 1999); directores como en *Hollywood ending* (Allen, 1991) o proyeccionistas como por ejemplo en *Cinema Paradiso* (Tornatore, 1988). También son aquellas películas en donde se visualizan otros filmes o material audiovisual, como puede ser el caso de *Videodrome* (Cronenberg, 1983) o *La rosa purpura del Cairo* (Allen, 1985).



La *reflexión sobre la relación entre realidad y ficción*: películas en donde se presente de algún modo este tipo de problemática, por ejemplo la interpelación al espectador de parte del personaje, como sucede al final de *Los 400 golpes* (Truffaut, 1959) el niño escapa del colegio, corre por los campos y llega a la playa, corre sobre la arena e instantes antes de que la película finalice, regresa a ver a cámara. Esta ruptura de la cuarta pared se ha utilizado en el cine de muchas maneras y con distintos propósitos: como medio para expresar el mundo interno del personaje, como revelador de una epifanía, como vía para generar complicidad con el espectador, etcétera.

Finalmente, la tercera categoría que habla de la *intertextualidad* se refiere a aquellas obras cinematográficas que citan otra película, ya sea con diálogos, imágenes, adaptación de otras obras, etcétera.

Fernando Canet en su investigación acoge la propuesta de Jacques Gerstenkorn(1987), quien dice que el metacine se puede dividir en dos grandes grupos que lo definen. La primera es la *reflexividad cinematográfica* y la segunda es la *reflexividad fílmica* (Canet, 2014). La primera tiene que ver, en palabras de Canet, “con los procesos y mecanismos de creación” y la segunda en cambio se basa en la herencia fílmica.

A continuación se intentará esclarecer ambos términos:

### **Reflexividad cinematográfica**

A través de un breve recorrido histórico, Canet reconoce las distintas manifestaciones de estos dos grupos. En relación a la reflexividad cinematográfica. Canet detecta que a inicios del siglo XX ya se veía la necesidad de mostrar al receptor en la pantalla; eso quiere decir que había un interés hacia el espectador, una necesidad de saber qué pasaba con el espectador en relación a este nuevo arte. Un ejemplo que proporciona con respecto a ese período es la aparición de cámaras en los films: en *Carrera de autos para niños* (Lehrman, 1914) lo que interesa principalmente es la reacción de la gente ante una cámara.

Canet dice que conforme el cine se fue institucionalizando como industria, su interés cambió de rumbo y empezó a mirarse más detenidamente a sí mismo. En



1950 surgió una cantidad considerable de películas que aludían de sí mismas, dato que Losilla también confirma en su texto, pero ya no únicamente de cámaras o espectadores, sino también de sus mecanismos de producción. Como en una suerte de espejo las películas, en su mayoría de Hollywood, comienzan a mostrar sus procesos de producción, a veces con el fin de cuestionar la naciente industria y su efímero mundo interno, y otras veces simplemente como escenario de la historia. (2014, pp. 18-23)

Resumiendo, diremos que la reflexividad cinematográfica habla de los procesos de producción como también de los diferentes conflictos que los directores o productores pueden vivir en el proceso y la cantidad de altercados que deberán superar. Su carácter mas bien auto reflexivo aparece en las obras donde los personajes reflexionan acerca de la obra que están realizando. Por lo tanto aparecen dos tipos de prácticas: una que muestra los procesos de producción y otra que reflexiona sobre la propia película, el propio proceso creativo.

### **Reflexividad fílmica**

Según Canet la reflexividad fílmica se centra en la herencia cinematográfica. Es una citación de otras películas, ya sea por recreación de personajes, ambientes o escenas. Se trata de una revisión y reflexión acerca del pasado fílmico. Por ejemplo, aquellas películas que utilizan fragmentos de otras películas, como en el caso de *The dreamers*, en donde la unión de ambas fuentes genera un diálogo completamente enriquecedor. En este caso, el material que se utiliza a modo de *colagge* no tiene nada que ver con la diégesis de la película. Otro caso de reflexividad fílmica es el de la *Rosa púrpura del Cairo* (Allen, 1985) en donde sí hay una relación diegética entre el material fílmico (la película que se proyecta dentro de la película) y la trama.

Canet consideraba las manifestaciones metaficcionales en el cine como herramientas esencialmente reflexivas. A diferencia de Canet, Carlos Losilla, en su texto *Tautología y metacine*, expone dos tipos de metacine; uno tautológico, que solo es capaz de mostrarse a sí mismo y nada más; y otro que es capaz de

reflexionar acerca de sus procesos. Losilla se refiere a los años 50's como un período saturado de metacine, en donde Hollywood, embelesado por su propia industria, se dedicó a producir películas sobre el mundo cinematográfico. Mostrándolo como escenario de múltiples historias y de esta forma matando su cualidad autorreflexiva.

Navarrete en su texto *Un acercamiento al metacine*, también detecta dos tipos de metacine; uno reflexivo y otro que solo funciona como fondo de la historia, que se limita a ser un simple escenario donde se desarrollan las acciones. Navarrete también llama a este tipo de metacine, *atrezo*<sup>14</sup>. A continuación se expondrá la clasificación de Luis Navarrete con diferentes ejemplos que ayuden a una mejor comprensión (Navarrete, ZEMOS98, 2003)

1. El cine como muestra de construcción espectacular y artificiosa: se refiere específicamente a las obras que dejan ver el artificio, por ejemplo, películas que develan la presencia de la cámara como en *La chinoise* (Godard, 1967) en donde los actores, en una de las escenas, miran a cámara y en el espejo que se encuentra tras ellos se refleja el operador de cámara y parte del equipo técnico. Otro ejemplo esclarecedor es *Le mépris* de Godard (1963), cuya secuencia inicial muestra a Roul Coutard, el fotógrafo, en pleno trabajo de filmación.
2. El cine como relación intertextual de unos textos con otros: Navarrete también lo llama citación. La intertextualidad habla de la relación existente entre dos o más textos de la misma naturaleza, pero en este caso dicho autor utiliza el término para referirse a un campo más amplio, la transtextualidad. A continuación algunos ejemplos.
  - La relación de un film basado en una novela es una relación transtextual.

---

<sup>14</sup> Atrezo significa utilería. La utilería es todo objeto perteneciente a la escenografía, ya sea en teatro o cine.

- Películas que se refieren a otras obras artísticas (transtextuales), ya sea recreando un cuadro con la puesta en escena, como sucede en *Viridiana* (Buñuel, 1961). Donde los mendigos recrean *La última cena* de Leonardo da Vinci (1495 -1497). Otra relación intertextual se da entre *La maja desnuda* (Goya, 1790-1800) y *Passion* (Godard, 1982).



Figura 13 Pintura: La última cena (Da Vinci, 1495-1498)



Figura 14 Fotograma: Viridiana (Buñuel, 1961)

- Películas en donde se ve el mundo del teatro, o donde se citan fragmentos de novelas o poesía. En *Esplendor en la hierba* (Kazan, 1961) se encuentra *Oda a la inmortalidad* (1807). Poema escrito por William Wordsworth.

- Películas que citan a otras películas ya sea con diálogos, acciones, imágenes representativas o literalmente insertando fragmentos de otras películas como sucede en *The Dreamers* (Bertolucci, 2003)



Figura 15 Fotograma: The dreamers (Bertolucci, 2003)



Figura 16 Fotograma: Bande à part (Godard, 1964)

3. El cine como discurso reflexivo sobre su propia construcción relatora: Por ejemplo *Corre, Lola, Corre* (Tykwer, 1989) en donde se muestran las posibilidades que tiene la herramienta cinematográfica el momento de relatar, tomando como referente una misma situación y jugando con el factor tiempo. También aquellas películas que se valen de discursos para reflexionar sobre

la posibilidad del cine de jugar con la ficción/realidad: *The Woman in the Window* (Lang, 1944).

4. El cine mostrándose como decorado o trasfondo argumental. Navarrete se refiere a las películas que utilizan el mundo de la creación cinematográfica exclusivamente como escenario del argumento, sin tener ningún tipo de incidencia en lo que sucede. Por ejemplo en *La noche americana* (Truffaut, 1973) donde los personajes se encuentran filmando una película. No así en películas como *La rosa purpura del Cairo*, donde uno de los personajes de la película se sale de la pantalla.

Esta división que propone Navarrete tiene varios puntos en común con la formulada por Canet. La diferencia fundamental radica en que la reflexividad fílmica de Canet excluye otros tipos de relación intertextual, únicamente se refiere a la relación intertextual cinematográfica.

Para finalizar se hará un recorrido por la tipología generada por Zavala, quien al igual que Ardila, dividió en tres categorías la metaficción. Cabe recalcar que este teórico mexicano da la posibilidad de utilizar esta tipología en cualquier tipo de obra, no únicamente en cine. Zavala dice que las tipologías existentes son muy limitadas por el hecho de que intentan incluir la totalidad de una película en una sola categoría, eludiendo así todas las posibles manifestaciones metaficcionales de una obra. Zavala entiende el metacine como un recurso esencialmente reflexivo y es por eso que ve sustancial el estudio de la metaficción, incluso por fuera de la narrativa, trasladándola a la vida cotidiana, en la medida en que toda verdad es una ficción. Construye una tipología más general para que pueda ser aplicada a la vida cotidiana y al lenguaje ordinario

Zavala propone una meta-tipología, y la llama de este modo ya que podría abarcar al conjunto de tipologías ya existentes, por lo tanto resulta mucho más general.

“a) *Metonímicas*: consistentes en el empleo de diversos procesos de *iteración con diferencia*

b) *Metafóricas*: consistentes en el empleo de diversos procesos de *interpretación subtextual*

c) *Puesta en abismo*, en cuyo caso se yuxtaponen diversas *estrategias metafóricas y metonímicas* en función de una auto-referencialidad tematizada” (Zavala, academia.edu, 2015)

Zavala señala que su clasificación tiene dos falencias importantes, la primera consiste en que al estar trabajando con una tipología de carácter más preciso, es decir, una tipología interna que es capaz de abarcar todas la posibilidades recursivas que generan metaficción y no con una externa que se basa únicamente en clasificar en tipos, se puede llegar a la conclusión de que toda ficción es metaficción. Si asumimos que toda obra se relaciona intertextualmente con otras obras entonces se podría generar una tipología que resulta incongruente, puesto que todo es metaficción. A este “problema” Zavala lo llama Falacia Tautológica. (Zavala, 2015, pp. 4-6)

El segundo problema que señala Zavala:

El otro riesgo derivado de esta tipología consiste, como ocurre con las tipologías internas (es decir, centradas en el reconocimiento de los elementos propios del género discursivo al que pertenecen), en que su utilidad termina siendo únicamente descriptiva. La mera clasificación de un texto como perteneciente a una u otra forma de metaficción no es suficiente para reconocer su especificidad textual, lo cual es o debería ser, en última instancia, el objetivo de todo análisis lingüístico, literario o cinematográfico. (Zavala, academia.edu, 2015)

### **Estrategia metonímica, una retórica del fragmento y la combinación**

La estrategia metonímica se compone principalmente de 4 elementos:

1. Iteración circular: por ejemplo narraciones circulares. Cuando la película inicia con el final como sucede en *Irreversible* (Noé, 2002).

2. Iteración diferida: es la repetición diferida de un mismo acontecimiento, lo cual produce variaciones o diferencias pues se ubica en un contexto distinto. Tal es el caso de *Corre Lola Corre* (Tykwer, 1989).



3. Iteración con variantes: Por ejemplo fragmentos que se repiten a partir de un modelo inicial. Como por ejemplo las imágenes que aparecen al inicio de cada capítulo de la película *Olas chocantes*.

4. Iteración narrativa: narrador frente a la cámara, externo a la diégesis (al mundo del relato). Es un narrador externo que sabe cómo va a terminar todo. Puede servir para generar suspenso y para dar un ritmo regular, de tal manera que se cree un distanciamiento en el espectador antes del final revelador. Este narrador puede ser la propia cámara o también una voz en off.



Figura 17. Fotograma: Narrador de *Moonrise Kingdom* (Anderson, 2012)

### **Estrategia metafórica, una retórica de la selección y la sustitución:**

1. Condiciones Detrás de la Cámara: es lo que Luis Navarrete llama “El cine como muestra de construcción espectacular y artificiosa”. Zavala también lo nombra Distanciamiento Brechtiano por ser un mecanismo retórico que muestra lo que hay detrás de toda puesta en escena, desde cámaras y booms hasta revelar la presencia de la cámara que está filmando todo.

2. Historia detrás del personaje (epifanía del rol): cuando existe interpelación al espectador, es decir, cuando una persona regresa a ver directamente a cámara y comenta algo o le pregunta algo al público.

3. Autor detrás del narrador: autores que entran en el relato; los casos en donde aparece el director o el narrador detrás de cámara, es una ruptura de la cuarta pared al igual que en la Epifanía del rol.



4. Ficción detrás de la realidad (metalepsis): *metalepsis* viene del griego “participación” y en este caso, que tiene que ver con retórica audiovisual, se



Figura 18. Fotograma: Les quatre cents coups (Godard, 1959)

refiere a la unión de varios niveles diegéticos. Como es el caso de la Rosa Púrpura del Cairo, donde estamos hablando de una metadiégesis, puesto que hay una película dentro de una película. También se refiere a las películas en donde cohabitan personajes animados y personajes “reales”. Los casos en donde los personajes se rebelan contra su creador. Toda propuesta que disuelva las fronteras ficcionales.

**Puesta en abismo:** Narraciones que hablan sobre su propia existencia.

Es importante recalcar que los diferentes recursos que se pueden considerar metaficcionales no siempre son utilizados de manera consciente, en muchos casos los directores no saben que se encuentran empleando algún medio metaficcional. En cuanto a la reflexividad cinematográfica está claro que hay manifestaciones de distinta índole. Puede ser con fines reflexivos o no. Y asumiendo que todo discurso en el fondo es un metadiscurso resulta mucho más fácil que aparezca algún elemento metaficcional cuyo objetivo diste mucho de la reflexión.

En el presente trabajo el interés se deposita en aquellas películas cuya utilización de metaficción genere algún tipo de reflexión, es por eso que se ha desarrollado una clasificación de las estrategias retóricas del metacine que inciten la reflexión de algún modo, con el objetivo de delimitar las posibilidades en el análisis de las películas escogidas.

## 2.2 Recursos seleccionados

<b>Metacine y reflexión</b>
<p>Ardila</p> <p>Autorreflexividad: Hacer ficción sobre/ dentro de la ficción.</p> <p>Autoconciencia: Indagar, observar, razonar sobre la ficción desde la ficción misma.</p> <p>Autorreferencialidad: Problematicar la relación ficción y realidad.</p>
<p>Canet</p> <p>Reflexividad cinematográfica: Con los procesos y mecanismos de creación</p> <p>Reflexividad Fílmica: Herencia fílmica: Es una citación de otras películas, ya sea por recreación de personajes, ambientes o escenas. Es una revisión y reflexión acerca del pasado fílmico.</p>
<p>Navarrete</p> <p>El cine como muestra de construcción espectacular y artificiosa</p> <p>El cine como relación intertextual de unos textos con otros</p> <p>Películas que se refieren a otras obras artísticas (transdiscursividad)</p> <p>El cine como discurso reflexivo sobre su propia construcción relatora.</p>
<p>Zavala</p> <p>Metonímicas: fragmento y combinación</p> <p>Metafóricas: distanciamiento Brechtiano</p> <p>Puesta en abismo: Narraciones que hablan sobre su propia existencia</p>

## 2.3 Problemáticas en torno al metalenguaje

La lectura de materiales metaficcionales es una actividad riesgosa. El lector de metaficción corre el peligro de perder la seguridad en sus convicciones acerca del mundo y acerca de la literatura. También corre el riesgo de modificar sus estrategias de lectura y de interpretación del mundo. Pero el mayor riesgo al leer estos textos es tal vez su poder para hacer dudar acerca de las fronteras entre lo que llamamos realidad y las convenciones que utilizamos para representarla. (Zavala, 2010)

La lectura que hace Zabala muy bien puede ser aplicada al campo cinematográfico y específicamente a los films que hacen uso de las herramientas metaficcionales que generan reflexión.

Las estrategias metaficcionales que cuestionan lo que llamamos realidad, por el hecho de generar reflexión, puede provocar que el espectador se haga preguntas sobre su propia realidad y lo que considera verdadero, por lo tanto la relación se torna más compleja. Esto es quizá lo más fascinante de este tipo de discursos, que trasgreden la película, van más allá de esta, se depositan en el espectador y lo obligan a cuestionarse y activar su punto de vista.

Pero ¿qué pasa si el espectador no está familiarizado con este tipo de discursos metaficcionales? Hoftstadter al referirse a los enunciados autorreferenciales dice que la comprensión dependerá del grado cognoscitivo del interlocutor y en cuanto menor sea el entendimiento en relación a este tipo de enunciados inevitablemente se dará cierta resistencia mental, hasta comprender que el enunciado está hablando de sí mismo (1979, pp. 140-147). Lo mismo puede suceder con el metacine. Hay películas cuyo meta lenguaje es tan específico y en las que el nivel de fragmentación y juego narrativo es tan complejo que solo logran ser aprehendidas por aquellas personas relacionadas directamente con este tipo de lenguaje.

Luis Navarrete dice que cuando se habla de cine autorreferencial no hay que olvidar la figura del destinatario. "Sin un espectador conocedor de sus recursos, éste carece de sentido convirtiéndose en una pirueta. El espectador es el más intransigente manipulador discursivo existente" (2003).

Esto que expone Luis Navarrete es un tema poco comentado. Él habla de la reflexividad fílmica y de los cuestionamientos que algunos directores tienen en torno al cine. ¿Pero qué pasa si el espectador no reconoce estos recursos? ¿Sigue siendo efectiva la comunicación entre la obra y el espectador o mas bien esto se trunca y genera indiferencia? En este caso, ¿de qué sirve utilizar metalenguaje como medio para cuestionar algo si la comunicación entre la obra y el espectador falla? En el caso de ser cierta la aseveración de Navarrete, el espectador estaría obligado a conocer cada una de las herramientas discursivas para llegar a comprender lo que plantea la película. Sin embargo, el espectador medio consume a lo largo de su existencia una gran cantidad de material audiovisual. Ese espectador se nutre del lenguaje cinematográfico y las posibilidades que éste le ofrece; de tal forma que posee un conocimiento implícito de este metalenguaje. Mas, cuando hablamos específicamente de recursos metaficcionales, la distancia del espectador para con la obra dependerá de cómo esté planteada la problemática. El uso de esta estrategia dependerá de cada propuesta. No se puede generalizar la forma en la que se utiliza, y tampoco saber su efectividad si no es analizando cada caso particular y el planteamiento de sus diferentes estrategias. A continuación se examinará un cortometraje que utiliza el metalenguaje<sup>15</sup> propio del cine como parte de la historia.

Vida de un plano es un cortometraje de Javier Fesser que trata sobre un grupo de cineastas que se encuentran filmando una escena de una mujer que camina por los pasillos de un hospital. Todo está narrado desde el punto de vista del camarógrafo. Al inicio, como en toda filmación, aparece la claqueta y a continuación un rótulo que dice: Nacimiento. La mujer camina rápidamente por los pasillos mientras los otros personajes realizan sus respectivas acciones. Aparece otro rótulo que dice: Crecimiento. Finalmente a causa de un acontecimiento inesperado el camarógrafo tiene un accidente y cae al suelo. La imagen se corta y aparece un último rótulo que dice: Muerte. En los créditos se puede ver que por sobre el nombre del operador de cámara hay una cruz.

En este caso, el cortometraje es explícitamente metacine, se ajusta a la definición propuesta por Canet de Autorreflexividad, por tratarse de una ficción dentro de una ficción. También se puede identificar como una puesta en abismo, o

---

<sup>15</sup> Lenguaje que se utiliza para hablar sobre otro lenguaje. Entiéndase cine como un tipo de lenguaje.

myse en abyme. El espectador comprende lo que sucede por cómo está estructurado el film, pero el metalenguaje que se presenta aquí es difícil de asimilar. En primer lugar la historia trata sobre la vida de un plano ¿Qué es un plano? Está claro que el metalenguaje de esta autorreflexividad parece realizado exclusivamente para cineastas y el espectador medio al no estar familiarizado con este lenguaje puede terminar rompiendo el pacto de ficción con la obra, o distanciándose; y al hablar de distanciamiento me refiero a que el espectador ya no genere interés ni empatía por lo que está sucediendo en la pantalla.

## 2. 4 Metacine autocomplaciente

Hay películas que a través del metacine han cuestionado al espectador; al material audiovisual como herramienta ideológica; al cine como herramienta de evasión y también se ha utilizado el recurso metafictional para cuestionar el propio metacine. En este último caso la pregunta es ¿se puede cuestionar el recurso en sí? A continuación haremos un recorrido por un cortometraje que sí cuestiona el recurso. *Un cortometraje de Alejandro Pérez*, como dice su nombre, es un cortometraje en tono de comedia realizado por Alejandro Pérez. El narrador aparece en pantalla frente a un micrófono, atrás se encuentra el hombre que graba la voz del narrador y al que apenas podemos ver bien. El narrador comienza a hablar: “Es posible que Alejandro Pérez sea el cineasta que más joven haya dado con su destino. Y cómo evitarlo, junto a una ventana con pésimas vistas se le abría otra al universo perfecto.”(Pérez, 2010). Mientras el narrador habla, un niño mira la televisión, la otra ventana de múltiples posibilidades.

El cortometraje habla sobre Alejandro Pérez, un joven cineasta que desde muy pequeño se interesó por el mundo del cine. Sus primeros intentos de escribir un guión fueron un fracaso, no tenía nada que contar. Hasta que se le ocurrió la gran idea de hacer una película sobre un hombre que hace una película sobre un hombre que hace una película. Pero su ilusión se acabó rápido, ya que se estrena en los cines *Adaptation*, una película con exactamente el mismo tema. Tras mucho trabajo Alejandro logra tener una historia. Se reúne con su equipo de trabajo y discuten sobre el guión; la mayoría opina que no es clara la estructura, que el título es malo, que no es buena idea que él mismo la protagonice. Alejandro, cansado, pregunta si

hay algo que sí les guste del guión, a lo que algunos responden que la idea es lo más interesante. Alejandro finalmente les dice que no está bien, que es una idea barata y la primera que todo el mundo saca del cajón cuando no tiene qué contar. Alejandro cuestiona la cantidad de películas que hablan sobre películas, la cantidad de actores que interpretan personajes que son actores; la cantidad de libros que hablan sobre otros libros; cuestiona lo fácil que es copiar y pegar, plagiar y citar. Su último diálogo dice: ¿qué punto de vista puede aportar al mundo alguien que no ve más allá de sus propias narices?

Finalmente Alejandro logra rodar su película basándose en lo único que él conoce, su pasado. Volvemos al narrador y el chico que se encuentra junto a él, que resulta ser el propio director, se dispara en la cabeza. Las luces se encienden y en la pared se ve escrito en letras grande la palabra FIN.

Alejandro Pérez cuestiona, a través del metacine, el excesivo uso de este procedimiento por parte de los cineastas, que al no saber qué contar acuden al recurso metaficcional. Navarrete a su vez piensa que es común que el director novel recurra a la metadiscursividad, así como es común ver a un niño, que está aprendiendo hablar, utilizar códigos de manera reiterativa. Sin embargo Alejandro no se refiere a todo uso de metacine, nombra solamente los discursos tautológicos, aquellos que solo son capaces de mostrar su mundo y nada más. Critica sobre todo al cine narcisista que se encuentra embelesado con su propia imagen y que a veces parece ser hecho exclusivamente para cineastas y críticos. Basta con revisar la gran cantidad de cine autorreferencial a lo largo de la historia del cine para plantearnos las mismas preguntas de Alejandro Pérez. A su vez, los formatos cortos, como la minificción están plagados de discursos autorreferenciales, Marta Álvarez atribuye este fenómeno a que el género corto es esencialmente experimental y por lo tanto es un terreno fértil para la autorreflexividad. Por otra parte, Bergman en su diario de trabajo, hace observaciones sobre el fenómeno metafílmico en el que parecen estar sumergidos los artistas.

Literatura, pintura, música, cine y teatro se procrean y se dan a luz a sí mismos. Surgen y se aniquilan nuevas mutaciones, nuevas combinaciones, el movimiento visto desde fuera parece nerviosamente vital –no es más que el extraordinario afán de los artistas por proyectar, para sí mismos y para un público

cada vez más distraído, la imagen de un mundo que ya no se preocupa de sus gustos o sus ideas” (Bergman, 1992: 47).

Regresando a la pregunta planteada por Alejandro Pérez ¿Se puede hacer cine que no hable de cine u otras artes? Para Zavala esto resultaría imposible puesto que toda obra es una citación de otras obras, de manera consciente o no. Todas tienen una relación intertextual inevitable con otras obras y como base la vida: de alguna manera todo es metaficcional. Así también lo afirma la visión de: Malraux “la obra de arte no se crea sólo a partir de la visión del artista, sino de manera muy particular en relación con otras obras” (Fillola, 1993)

Algunos teóricos (sobre todo posestructuralistas) como Lacan, siguen que no existe en realidad algo a lo que podamos llamar particularmente metalenguaje “*I n’y a pas de metalange*”, sencillamente porque todo lenguaje lo es, cada palabra señala a su referente y a sí misma, lo que vendría a decir que todo lenguaje es en el fondo autorreferencial, y toda obra de arte también (Villamiel, 2013). Esta *falacia tautológica*, como la llamó Zavala, elimina toda posibilidad de análisis sobre metaficción porque asume que todo lenguaje es metalenguaje; pero no es tan sencillo apagar la luz.

El problema no está en si se hace arte en base a más arte. Es innegable la relación intertextual que tiene el cine con otros lenguajes. Secretamente y explícitamente el cine se nutre de otras artes, de otras narrativas, etcétera. El cine de alguna manera siempre está hablando de cine, no siempre conscientemente. Lo importante es identificar la diferencia entre una obra cuya relación intertextual con otras obras de arte es tácita, tautológica y narcisista, y una obra cuyo discurso tiene fines reflexivos. Se puede hacer un tipo de metacine que no caiga en la auto complacencia y el ejemplo se encuentra en el mismo cortometraje de Alejandro Pérez.



## CAPÍTULO III

### ANÁLISIS DE OBRAS CINEMATográfICAS

El recurso metafílmico cobra sentido cuando se reconoce o aprecia su función específica en el entramado de la historia, por esa razón se eligieron tres películas para ser analizadas: *Funny Games* (Haneke, 2007), *Inception* (Nolan, 2010) y *La Rosa Púrpura del Cairo* (Allen, 1985).

Basándonos en la clasificación de recursos metacineatográficos de Clemencia Ardila y Lauro Zabala; el siguiente análisis, entiende por metacine a toda obra cinematográfica transtextual, o autorreferencial, cuya utilización de los recursos metafílmicos sea sustancial en la misma obra. Aquellas que revisan su pasado cinematográfico o problematizan la relación entre ficción y realidad, son metacine.

**El criterio que se usó para seleccionar las películas a analizar fue el siguiente:**

- Películas que contengan varios recursos metaficcionales y que se ajusten a las tipologías anteriormente expuestas en el capítulo II.
- Películas que no sean únicamente tautológicas, a pesar de que se ajusten a la tipología presentadas.
- Películas realizadas entre 1980 y el 2010.

## ***Funny Games* (Haneke, 1997, remake)**

### **Sinopsis**

George, su esposa Anna y su hijo pequeño Georgie van a pasar vacaciones en una residencia a las afueras de la ciudad. Una vez allí todo parece ir bien hasta la aparición de dos jóvenes extraños de refinados modales, Peter y Fred, que con un pretexto poco verosímil logran introducirse en la residencia. George, al no lograr que los muchachos se marchen decide darle una bofetada a Peter, lo que desata la ira de Fred que con un golpe fractura la pierna de George. Los jóvenes amarran a la familia y hacen una apuesta: que a las 9 de la mañana todos van a estar muertos

Tras un forcejeo, el niño logra escapar y refugiarse en la casa de unos vecinos. Allí descubre horrorizado que los jóvenes asesinaron a sus vecinos. Intenta esconderse y encuentra un rifle. Fred entra a la casa y Gorgie intenta dispararle pero el arma ya no tiene balas. Fred lo lleva de vuelta a la residencia y se lleva consigo el arma. Los jóvenes, mediante un macabro juego eligen quién será su primera víctima y disparan al niño. Los asesinos deciden irse por un rato.

Los padres deciden seguir luchando por sus vidas e intentan escapar pero los asesinos regresan para seguir jugando y decidir quién será el siguiente en morir. Anna logra tomar el rifle y disparara a Peter. Fred agarra el control remoto y como si de una película se tratase, retrocede las acciones, hasta antes de que ella logre agarrar el rifle. La película continúa pero esta vez Fred se adelanta, agarra el rifle y mata a George. En la madrugada se suben a un bote con Anna amarrada y mientras ellos discuten sobre filosofía, ella intenta escapar. Al final la botan al agua mientras ellos se disponen a ir a una siguiente casa para seguir con su juego.

### **Análisis**

Heneke, utiliza algunos recursos que caben dentro de la clasificación propuesta por Laura Martinez de *reflexividad cinematográfica*, (ver capítulo X), que abarca diferentes tipos de recursos reflexivos que profundizan sobre la relación entre realidad y ficción. El tercer apartado de la clasificación planteada por Navarrete; *Reflexividad Cinematográfica*, también se puede aplicar a esta película.

El cine como discurso reflexivo sobre su propia construcción relatora, bien sea sintetizando el problema en la cámara (vista como "superojo" u "ojo mil veces

ojo", capaz de captar acontecimientos excepcionales o detener el tiempo y la vida), o en los recursos discursivos mostradores de su naturaleza como aparato ideológico que juega con la ficción y/o la realidad. (Navarrete, 2003)

Heneke se sirve del metacine para ahondar sobre la representación de la violencia en el cine y los medios de comunicación, como también sobre las problemáticas que surgen alrededor de este fenómeno: la complicidad del espectador; la manipulación; la insensibilización a causa de la cotidianización de la violencia<sup>16</sup> y en consecuencia el distanciamiento<sup>17</sup> del espectador. Lo importante es que los cuestionamientos que se hace Heneke son expresados a través de algunos recursos del metacine y el espectador de ese modo tiene la posibilidad de aprehender las ideas que yacen como parte del subtexto.

En la película se pueden ver varias estrategias que evidencian o reflexionan sobre estas problemáticas. La película le niega al espectador la posibilidad de tener un final feliz, en contraposición a las películas violentas donde los personajes siempre logran vencer a los villanos y salvarse de la tragedia, para de este modo hacerlo consiente del tipo de manipulación que ejercen este tipo de películas.

La decisión de caracterizar de manera ambigua a los personajes y de privarles de una motivación también pone en una situación particular al espectador, pues lo aleja de su comodidad y lo incita a generar preguntas.

*Funny games* reflexiona sobre la representación de la violencia en el mismo cine, lo que hace que su discurso también pertenezca a un tipo de metacine llamado reflexividad fílmica (Canet, 2014), término que abarca a todo tipo de películas cuyo propósito es revisar el discurso de otros filmes.

---

<sup>16</sup> (Barrios, 2002)

<sup>17</sup> No en el sentido Brechtiano.

## Evidenciar el discurso

La película inicia con un plano cenital de un carro avanzando por la carretera. Suena la música de una ópera (¿extradiegética?<sup>18</sup>) y la voz en off de los personajes que juegan a adivinar cuál es el compositor de la obra. Progresivamente la cámara va cerrando los valores de plano y acercándose al auto



Figura 19 Fotograma: Funny games U.S. (Haneke, 2007)

hasta develar a los tres personajes. El *tree shot* nos muestra a una familia alegre, sonriente que luce perfecta; es el prototipo de familia Americana. De repente una estrepitosa música extradiegética irrumpe la tranquila ópera. Los personajes siguen alegres y calmos, mientras este ruidoso *blackmetal*<sup>19</sup> suena a todo volumen. A través del diseño sonoro se advierte, desde un principio, que algo externo a los personajes va a invadir su calmo mundo. La imagen de la familia que ríe y conversa con una música sobrepuesta, completamente contraria a su realidad, delata la manipulación y el juego perverso en el que se van a ver inmersos los personajes.

A diferencia de las películas clásicas que se apegaban a los Modos de Representación institucional (MRI), en donde se intentaba generar una coherencia interna al igual que una causalidad y realismo psicológico, lo que sucede con esta violenta ruptura es que genera confusión en el espectador: En un principio no se sabe si la música proviene del carro o si pertenece al territorio extradiegético, en consecuencia se evidencia el discurso del narrador, que sale de su posición oculta y se mete en la diégesis del personaje. Esta decisión remite a la utilización de la música en el teatro de Brecht, con su propuesta de Efecto de distanciamiento, donde

<sup>18</sup> Al inicio no se muestra la fuente sonora de la música por lo tanto no se puede saber si la música pertenece a la diégesis o es extradiegética. Posteriormente se descubre que la música proviene del carro gracias a un plano de la radio (Punto de convergencia).

<sup>19</sup> La canción que suena se llama *bonehead*, realizada por el músico John Zorn.

el objetivo era justamente el uso exagerado o particular de música para hacer consciente al espectador de que está presenciando una creación ficticia.

El plano cenital del inicio, conocido como punto de vista de dios, también reafirma la omnipresencia del narrador y su capacidad de manipular y encaminar ideológicamente lo que acontece. Heneke, en una entrevista realizada por Serge Toubiana (Heneke, 2006) deja clara la intención de evidenciar su reflexión a través de la película. Heneke dice que *Funny games* es una película sobre la representación de la violencia en los medios de comunicación y en el mismo cine. Heneke afirma que es un intento de reflexión de la obra dentro de la misma obra.

### **Rompiendo con la lógica del personaje.**

Lo que le incitó a contar esta historia fue la lectura de varios artículos sobre crímenes cometidos por jóvenes de clase alta, que sin motivo aparente, sin ánimo de venganza o por un factor económico, cometieron los asesinatos, solo para hallar alguna sensación.

La violencia desplegada por Peter y Fred resulta desconcertante por esa misma razón. El objetivo de los personajes es deshacerse de la familia pero no tienen motivación alguna. La falta de justificación, el vacío, genera preguntas en el espectador ¿Por qué lo hacen? El padre, al igual que el espectador, espera una respuesta. George en una de las escenas, después de que su hijo es golpeado, les pregunta a los asesinos el por qué hacen todo eso. Peter le pide a Fred que responda la pregunta, Fred se pone nervioso y casi no puede hablar, Peter profiere una serie de historias inventadas que intentan justificar las acciones de Fred, por ejemplo: lo hace porque sus padres se divorciaron cuando él era pequeño; porque sus padres eran drogadictos y su madre lo violaba. George le dice que evite hablar obscenidades delante de su hijo. Peter se disculpa y les dice: “¿qué respuesta les gustaría oír?” “¿qué respuesta los haría feliz?”. Leticia Viña analiza la secuencia y dice que como espectadores del cine convencional estamos acostumbrados a justificar la violencia. Ciertamente las películas se encargan de justificar todo acto violento como para suavizar la problemática y convertirla en espectáculo. La normalización de la violencia acostumbra al espectador a mantenerse alejado de los

sucesos y tomar una actitud pasiva y distante, como asumiendo que al ser ficción la violencia resulta inofensiva. ¡Solo es entretenimiento!<sup>20</sup>

La contestación de Paul no deja lugar a dudas “¿y por qué no?, pone en entre dicho la violencia justificada, la violencia a la que estamos acostumbrados, detrás de la violencia siempre hay una razón: una venganza, la supervivencia, el robo, la guerra. Pero es una violencia gratuita al fin y al cabo cuando la vemos sin pudor en los medios, en las noticias o en el cine. Siempre que hay violencia, hay que justificarla. Funny Games rompe con esto. (Viña, 2005)

Peter posteriormente inventa una nueva justificación que sacude al espectador diciendo que Fred es un desecho atormentado por el aburrimiento y la debilidad del mundo, un ser agobiado por el vacío de la existencia. Aunque se trate de algo falso es el único momento en donde Peter luce más serio y Fred parece contentarse con aquella respuesta.

No es fortuito que los personajes lleguen a nombrar el vacío existencial como una posible causa de su violencia, a pesar de que lo desmienten inmediatamente. Este viso de reflexión que expone Heneke no intenta justificar de manera alguna los actos violentos, sino mas bien permite ahondar en un fenómeno social que preocupa al director. Aquella reflexión se aproxima a la expuesta en *The Pervert's guide to cinema* en donde Zizek analiza la violencia a través de la película *Taxi driver* y los asesinatos acontecidos en Oslo por Anders Breivik.

Todo impulso violento es señal de algo que no puedes expresar en palabras, incluso la violencia más brutal, es la representación de cierto punto muerto simbólico(...)La violencia, nunca es solo violencia en abstracto, es una suerte de brutal intervención sobre lo real, para cubrir cierta impotencia que afecta a lo que podríamos llamar *mapa cognitivo*. Te falta una imagen clara de lo que sucede, de dónde te encuentras.” (Fiennes, *The Pervert's guide to cinema*, 2007)

Heneke invita al público a mirar con lupa la problemática de la violencia. Por esta razón los personajes no llegan a ser totalmente personajes, son en palabras de Heneke “artefectos” que al carecer de una motivación clara obligan al espectador a

---

<sup>20</sup> Uno de los diálogos revela el cuestionamiento que la película hace sobre las películas que venden la violencia como entretenimiento:

- ¿Por qué no nos matan en seguida?
- No se olvide del factor entretenimiento. Todos nos privaríamos del placer



hacerse preguntas y adoptar una posición mucho más activa. La caracterización de los personajes también juega un papel importante. Ambos asesinos son carismáticos, en especial Tom, lo que provoca en el público una suerte de cariño y repulsión hacia ellos. Esta ambigüedad hace más compleja la relación con el espectador. En general los *Westerns*, las películas de horror y el cine negro muestran claramente quiénes son los buenos y quiénes son los malos. En *Funny games* la tarea de identificar a los “malos” se torna difusa. Está claro que son asesinos perversos pero de cierta forma sentimos cierta simpatía por ellos, lo que problematiza la ética fácil del bien y del mal, y eso plantea al espectador un problema ético.

### Rompiendo la cuarta pared



Figura 20. Fotograma: Mirada a cámara. *Funny games U.S.* (Haneke, 2007)

La secuencia en donde Anna busca al perro, inicia con la voz en *off* de Peter guiando la búsqueda de Anna con el juego de “caliente-frío”. El inocente juego de niños en este contexto se vuelve macabro ya que el espectador intuye que algo grave le pasó a la mascota. Anna, bajo las instrucciones de Peter, se aproxima a su objetivo. Peter aparece de espaldas a la cámara quedando en primer término, mientras que Anna se aleja de cámara. Peter gira lentamente su cabeza, mira a



cámara y sonríe.<sup>21</sup> La utilización de este recurso, también conocido como distanciamiento Brechtiano, pone al espectador en una situación incómoda. La mirada que Peter le proporciona al espectador, provoca un desajuste en el universo ficticio; al romper la cuarta pared la seguridad del espectador se ve afectada porque toma consciencia de su condición de espectador. En cuanto a la sonrisa ¿Qué significa? Quizá es un intento de involucrar al espectador en el juego y hacerlo cómplice. Para Heneke esta ruptura tiene como objetivo romper la ilusión y también generar cierta molestia en el espectador. Heneke dice que a través de esta acción poco clara la intención es lanzar preguntas al espectador: ¿me está mirando a mí? ¿Por qué ha regresado a ver? Etcétera. (Heneke, 2006)

La mirada al espectador, llamada por Losilla Epifanía del rol, es una de las herramientas utilizadas en *El efecto de distanciamiento* (*Verfremdungseffekt*). El efecto de distanciamiento, también conocido como efecto de extrañamiento, es un tipo de teatro creado por el director y dramaturgo Bertolt Brecht, que se aleja de cualquier intento de crear la ilusión teatral de realidad, evidenciando la ficción para de este modo impedir la catarsis clásica y la identificación. La intención principalmente es que el espectador mantenga una actitud crítica frente a la obra.

La identificación aristotélica promueve que el espectador "**sufra con**" el protagonista (simpatheia: sufrir con), que fusione con las miserias de la ficción sus propias miserias reales, y en esta conmoción emocional se asimilen mutuamente, ilusoriamente, la realidad escénica y la vida cotidiana del hombre de carne y hueso. El espectador se concibe entonces como objeto más que como sujeto, resignándose a su lugar en el mundo y al orden universal presentado como estático. (Ferro, 2000)

Brecht utilizó distintas técnicas para generar este efecto de distanciamiento. Varias de las estrategias intentaban evitar que el espectador se conmueva con lo sucedido para que no pierda su actitud crítica frente a la ficción y el mundo real:

- Utilización de música de manera evidente.
- Pancartas que anunciaban lo que iba a suceder.

---

<sup>21</sup> En la versión alemana el personaje hace casi exactamente lo mismo pero le añade un guiño de ojo al espectador.

- Hablar en tercera persona y en pasado (eliminar el yo).
- Hablarle directamente al público.
- Declamar de manera exagerada para evidenciar la actuación.
- Diseño de iluminación poco convencional. (Crispino, 2007, pp. 21-24)

### **Mañana estarán muertos**

En la secuencia de la sala Peter establece una apuesta con la familia que consiste en que ningún miembro de la familia va a seguir con vida al día siguiente. Peter mira directamente a cámara y dice lo siguiente:

— ¿Qué creen ustedes? ¿Creen que tienen probabilidades? Están de su lado ¿no es así? ¿A quién le están apostando?”

En esta escena la familia y el espectador comprueban la macabra intención de su contraparte, la vulnerabilidad de las víctimas es evidente y el público está a punto de quebrarse. El efecto de distanciamiento irrumpe en ese preciso instante para impedir que el espectador se conmueva del todo (catarsis aristotélica) y pierda su sentido crítico, como también para romper la barrera entre la realidad y la ficción, barrera que pone en una posición segura y cómoda al espectador, evitando que se involucre del todo con los acontecimientos. A su vez el hecho de que el personaje vulnere la “cuarta pared” incita al espectador a modificar su concepción de lo que es real y lo que considera ficción. Heneke expresa en una de sus entrevistas, que su intención, al insertar este recurso, es convertir en cómplice al espectador e inmediatamente reprocharle su postura, con el fin de denunciar que todos somos cómplices si miramos aquellas películas que revelan una “violencia aceptable” (Heneke, 2006).

### **Mirada a cámara**

Es común que los actores eviten mirar a cámara mientras están filmando ¿por qué? El principio de realidad de la ficción se sostiene por la separación radical entre el mundo del personaje, del narrador y del espectador. Al mirar a cámara el personaje trasgrede la diégesis y pone en riesgo la verosimilitud de la trama porque hace consciente al espectador del artificio o constructo ficticio. No obstante hay un gran número de películas que utilizan esta estrategia; unas veces interpelan directamente al público y otras miran a cámara pero como si fuese otro personaje.

Es importante recalcar que la utilización de este recurso no siempre tiene el mismo objetivo de distanciamiento.

A continuación se expondrán algunos ejemplos de miradas a cámara y sus respectivos propósitos según el caso.

### ***La naranja mecánica***

Durante toda la secuencia inicial de *La Naranja Mecánica*, Alex, el protagonista, mantiene su mirada fija en el lente. Su actitud es desafiante, lo que provoca un alejamiento de la cámara hacia atrás. Alex es consciente de la mirada del espectador y parece disfrutarla, situación que amedrenta al receptor, pues le quita su posición de voyeur, es decir, la posibilidad de observar sin ser descubierto.

### ***Los 400 golpes***

En la secuencia final Antoine escapa de su escuela; corre por distintos terrenos y finalmente llega a la playa. Segundos antes de que se termine el filme, Antoine se aproxima a la orilla del mar, da media vuelta y mira a cámara. En este caso la intención del director es poética, porque el personaje le revela al espectador algo de su mundo interno. Es una mirada de incertidumbre y al mismo tiempo de liberación que manifiesta un descubrimiento del personaje. No por nada algunos teóricos llaman a la mirada a cámara “epifanía del rol”.

Julio R. Chico en un artículo sobre la película, explora el sentido de aquella mirada. Dice que es un rompimiento, no solo con las normas del cine clásico, sino también, desde el punto de vista de Antoine, con las normas establecidas por una sociedad llena de “apariencias y formalismos” (Chico, 2009).

### ***Amelie***

Si bien la interpelación al espectador puede poner en entredicho la verosimilitud de la diégesis, existen una serie de películas y programas televisivos<sup>22</sup> en donde se plantea desde un principio la utilización de este recurso, sin el afán de generar reflexión, cuestionamientos o distanciamiento en el espectador, si no con el

---

<sup>22</sup> Malcolm (dar ejemplos) son algunos ejemplos.

objetivo de crear complicidad, acercamiento con este y darle mayor interés al personaje.

### **Un verano con Mónica**

En un blog sobre la película<sup>23</sup> dice que la mirada a cámara de la protagonista, que acontece cuando ella se encuentra con otro hombre que no es su marido, es un desafío al espectador, como si supiera que el público lamenta la traición, y ella expresara que no se arrepiente de nada. Efectivamente, la mirada es desafiante y también delata cierto regocijo, pero hay un detalle que agrega mayor profundidad a la escena: el cambio de iluminación de claro a oscuro. El rostro de Mónica sigue iluminado pero el entorno se oscurece completamente. La oscuridad, junto con su mirada, son dos elementos que manifiestan cierta incertidumbre de su mundo interno, sin dejar de lado la actitud desafiante. Lo interesante de esta escena es que el carácter íntimo de las emociones de Mónica solo le es concedido saber al espectador, ella le confiesa toda su contradicción.

### **El crepúsculo de los dioses**

En la escena final de la película, Norma Desmond, la ex actriz de cine aferrada a su pasado glorioso, baja por las elegantes escaleras de su hogar; abajo le esperan la prensa y los policías que se encuentran investigando el crimen que ella cometió. Norma en su delirio de grandeza cree que se halla en una filmación en donde ella resulta ser la protagonista. La mujer, mientras avanza hacia la cámara, expresa que su vida es el cine, las luces, las cámaras y la gente que mira en la oscuridad (refiriéndose al público) y concluye diciendo que está lista para filmar. Norma posa su mirada sobre la cámara y avanza hacia delante completamente extasiada hasta difuminarse por completo.

En este caso la mirada a cámara le devuelve al personaje la seguridad sobre sí misma. Según Carles Matamoros existen miradas que expresan solamente la autoafirmación del personaje.

(...) el gesto de mirar al objetivo no fomenta siempre la complicidad con el mirón sino que tiene también el poder de dejarlo al descubierto, sorprendido in

---

<sup>23</sup> <http://elgabinetedeldoctormabuse.com/>

fraganti por una actriz que se autoafirma frente a él y reclama su posición en el mundo (Balasch, 2010).

### **Violencia fuera de cuadro**

En *Funny Games* los momentos más violentos suceden fuera de campo<sup>24</sup>, por ejemplo la muerte del niño y del padre; la acción está oculta pero el sonido da pistas de lo que está aconteciendo. El uso de este elemento del lenguaje cinematográfico se repite varias veces a lo largo de la película lo cual demuestra que fue puesto de manera intencional. Miguel Ángel Morales se pregunta si las imágenes que quedan fuera de cuadro resultan menos terroríficas y precisas que las que ocurren en el campo visual<sup>25</sup>. Daría la impresión que al ocultar la violencia los efectos de su presencia se amortiguarían, o al menos esa parece ser la intención de algunos directores al ocultar las muertes, por ejemplo en *Variété* (Dupont, 1925): una pareja discute fuera de cuadro, luego entra a cuadro un cuchillo, solo se queda unos instantes y luego desaparece para cometer la agresión. Heneke no “muestra” la violencia pero eso no quiere decir que el impacto resulte más suave para el espectador; de hecho, de hecho, para algunos teóricos (Pascal Bonitzer), la intensidad de las muertes se duplica porque obliga al receptor a imaginar la situación. Para otros, Heneke entre ellos, la decisión de poner fuera de campo los actos violentos tiene una doble función: por un lado, no caer en las mismas estrategias de las películas que utilizan la violencia como recurso lúdico, evitando de ese modo el paroxismo, y por otro lado, evidenciar que todo acto violento es igual de real y agresivo aunque se encuentre fuera de cuadro. Morales concluye algo similar en relación a su pregunta: lo que encierra el cuadro es tan importante como lo que queda fuera.

### **Aparatos de violencia**

Canet, como hemos visto anteriormente, reconoce dos tipos de ramas del metacine; el primero se basaría en la reflexividad cinematográfica y el segundo en la reflexividad fílmica. La presencia de la televisión en *Funny Games* se acerca a la primera, pero con la intención de mostrar algo más que un simple decorado. Ciertamente, el televisor está presente durante todas las escenas de la sala, demostrando que su presencia es parte de la cotidianidad de la familia. Uno de los

<sup>24</sup> Fuera del campo visual del espectador, también llamado “fuera de cuadro”.

<sup>25</sup> <http://cuadrivio.net/artes/la-camara-reflexiva-en-el-cine-contemporaneo/>

planos muestra a Fred cambiando los canales del televisor: se ven imágenes de desastres naturales, noticias, films, etcétera. Fred luce totalmente indiferente ante las imágenes, lo que esboza, de cierta forma, la actitud de la sociedad ante lo que muestra la televisión y el cine.

Después de la muerte del niño, todo queda en silencio, lo único que genera ruido es el televisor que ahora tiene la pantalla cubierta de sangre; una macabra imagen que según Viña se trata de una metáfora de la violencia que estamos acostumbrados a ver. Anne, en medio del dolor, se levanta, camina hacia el televisor y lo apaga. La acción parece expresar que como espectadores siempre tenemos la opción de apagar el aparato y dejar de ser cómplices de esa violencia.

### **Sobre la manipulación**

Una de las escenas más desconcertantes es aquella en que Anne logra tomar el arma y disparar a Fred. Todo el suplicio por el que ha tenido que pasar la familia por fin es vengado y el espectador finalmente logra sentir algo de alivio y triunfo ante la muerte de uno de los asesinos.

Peter, tras la muerte de su amigo, busca rápidamente el control del televisor, aplasta un botón y literalmente la película (la diégesis) retrocede hasta detenerse poco antes de que Anne logre tomar el arma, la película continúa pero esta vez quien coge la escopeta es Peter y mata al esposo de Anne. Las preguntas surgen inmediatamente ¿por qué ha pasado esto? ¿qué nos quiere decir el narrador? Viña dice que el momento en que Anne dispara, el director le concede el deseo al espectador de volver a su mirada normalizada de las cosas. Con aquella acción la película retorna a las convenciones del cine de masas pero al rebobinarse niega inmediatamente esa posibilidad.

El sujeto de la enunciación (narrador) juega con la impotencia del espectador, la catarsis que hemos liberado con el disparo y la vuelta al mismo sitio es simplemente una reflexión sobre la violencia que vemos justificada y la manipulación a la que nos vemos sometidos en el cine violento del modelo de representación institucional. Viña

Zizek dice que el cine no solo te dice qué desear sino cómo desearlo. Precisamente, la película le muestra al espectador lo que desearía ver, lo que ha aprendido a desear y luego le quita esa posibilidad al retroceder la cinta para

permitirle hacer consciencia sobre la manipulación que ejercen algunas películas. Heneke comenta que su intención al utilizar aquel recurso, explícitamente metacinematográfico, era que el público sintiera que fue manipulado y que sea consciente de que acababa de aplaudir y aprobar una muerte, es decir aprobar la violencia que anteriormente repudiaba. Nicolás Cabral habla acerca de la consciencia que el espectador llega a tener sobre la manipulación:

Anne (Susanne Lottar / Naomi Watts), en cierto momento, toma el arma de sus captores y asesina a Peter. Al espectador lo embarga un sentimiento de júbilo ante la venganza (que se experimenta como justicia); la decepción se instala en él cuando Paul toma un control remoto y retrocede la cinta, negando la acción de la mujer para aclararnos que no hay escapatoria: nos sabemos, por fin, manipulados. (Cabral, 2009)

La muerte del esposo quita toda esperanza al espectador de un *Happy End* al estilo Hollywood. Viña piensa que toda posibilidad de un final feliz se elimina, mucho antes, con la muerte de Georgy; sin embargo, los protagonistas adultos siguen con vida, lo que le ofrece algo de esperanzas al espectador. Quizá la esperanza de un plano final, típico de los thriller o las películas de terror, de la familia unida tras los acontecimientos, rodeada de la policía y a salvo, como si en el fondo se necesitara de la manipulación para sentir seguridad como espectador.

### **Todo es real**

Fred y Peter, sentados sobre el bote, reflexionan sobre la realidad y la ficción, a propósito de un libro que Fred acaba de leer. Los diálogos exteriorizan una idea que está presente durante toda la película, que la ficción es tan real como la realidad. Conclusión que destruye la división que el espectador normalmente asocia a la ficción. Si el espectador pretende suavizar lo que acaba de ver llamándolo “ficción”, el diálogo de la penúltima escena perturba aquella idea y lo hace percibir crudamente lo que acaba de ver.

— ¿Y dónde está tu héroe ahora? ¿En la realidad o en la ficción?

— Su familia está en la realidad y él, en la ficción.

— ¿Pero la ficción no es real?

— ¿Por qué?



— Bueno, puedes verla en las películas, ¿verdad?

— Claro.

— Bueno, entonces es tan real como la realidad, porque también puedes verla ¿cierto?

### **Cita (intertextualidad)**

Se pueden detectar cierta relación intertextual entre la Naranja Mecánica y *Funny Games*. Empezando por los personajes, Peter y Fred, se parecen a Alex y sus drugos: la vestimenta completamente blanca, los modales refinados y la violencia extrema injustificada son características que comparten. Peter, al igual que Alex, posee una gran capacidad intelectual, es muy sociable y se mofa de Fred, el cual es algo tímido y un poco torpe, al igual que Alex de sus Drugos.

La interpelación al espectador es algo que también tienen en común. El uso de algunas situaciones propias del cine de terror y suspenso. Por ejemplo; cuando los asesinos cortan el cable del teléfono para dejar incomunicada a la familia.



Figura 21. Figura 23. Fotograma: A clockwork orange (Kubrick, 1971)



Figura 22 Fotograma: Funny games U.S. (Haneke, 2007)

## ***Inception* (Nolan, 2010)**

### **Sinopsis**

Antes de presentar la sinopsis, revisaremos ciertos elementos importantes del argumento que permitirán una mejor comprensión. La película trata sobre Cobb, un hombre cuyo trabajo consiste en infiltrarse en los sueños de ciertas personas para robarles información. Este trabajo ilegal lo realiza junto a un equipo de profesionales versados en el arte de los sueños y una máquina, que por medio de tubos que se colocan de manera intravenosa, permite que todos tengan un sueño compartido. En los sueños resulta fácil extraer información, ya que el sujeto se encuentra vulnerable.

Cobb despierta en una playa. Unos guardias lo descubren y lo llevan hacia una gran habitación en donde se encuentra un anciano. Ambos tienen la sensación de que ya se conocen. Hay un salto en el tiempo, vemos a Cobb discutiendo con el mismo hombre, Saito, pero mucho más joven; Cobb, junto con Arthur intentan, extraer información, pero Saito comienza a sospechar que se encuentran dormidos y el sueño empieza a colapsar. Afortunadamente Cobb logra obtener la información. Finalmente, cuando regresan a la realidad descubren que todo era un plan ideado por el mismo Saito que resulta ser un poderoso empresario que desea contratarlos para insertar una idea en el heredero de la empresa que compite con la suya. Saito a cambio de este trabajo le ofrece a Cobb la oportunidad de regresar a su país y quitar los cargos de asesinato de su esposa.

El objetivo es convencer a Robert Fischer, el heredero de la empresa, que disuelva el imperio creado por su padre que está a punto de fallecer. Para lograr insertar esa idea en Fischer deberán tener por lo menos tres niveles de sueño, es decir: un sueño dentro de otro sueño, dentro de otro sueño. Cobb contrata a Yusuf un químico que prepara sedantes poderosos y a Ariadne para que se encargue de diseñar la arquitectura del sueño. Ariadne comienza a entrenarse dentro de los sueños y pronto descubre que Cobb no puede alejarse de su ex esposa, que aparece constantemente dentro de los sueños e intenta sabotearlo todo. Ariadne, preocupada de que todo salga mal por culpa de esta proyección de Cobb, decide acompañarlos en el sueño.

Saito compra la aerolínea donde va a viajar Fischer para de ese modo poder sedarlo para que el equipo logre ingresar a su subconsciente. Todo parece ir conforme lo planeado pero Mal, la esposa muerta de Cobb, comienza a inmiscuirse en el sueño. A Saito lo hieren en el primer nivel de sueño, pero al estar tan sedado corre el peligro de quedarse en un eterno limbo si llegara a morir dentro del sueño. Tras mucho riesgo logran pasar al segundo nivel y finalmente al tercero. Fischer está a punto de ser convencido pero aparece Mal y lo dispara.

Cobb y Ariadne se ven forzados a entrar en un cuarto nivel de sueño para salvar a Fischer y es aquí donde Ariadne descubre que Cobb vivió durante casi 50 años dentro de un sueño junto con su esposa. Ella estaba tan aferrada a la realidad que habían creado juntos que se negaba a regresar; Cobb, al no saber cómo convencerla, decidió insertarle una idea: que el mundo donde vivían no era real y que la única manera de volver era muriendo. Ella finalmente accede y logran salir del sueño. Lo que Cobb no sabía es que la idea la iba a seguir acompañando aún en la vigilia. Mal finalmente se suicida para regresar al mundo “real”. Cobb decide enfrentar a Mal y dejar de culparse por la muerte de ella. Fischer en el tercer nivel se reencuentra con su padre y finalmente es persuadido. Todos despiertan dentro del avión, logran que Fischer disuelva la empresa de su padre y Cobb logra regresar a casa junto a sus hijos.

### Análisis

A continuación veamos los diferentes recursos metaficcionales que emplea el director en la película y se comprobará si estos se ajustan a las estrategias *autorreferenciales* propuesta por Ardila, que juegan a problematizar la relación entre ficción y realidad.

— ¿Cuál es el parásito más resistente?— dice Cobb a Saito— ¿Una bacteria? ¿Un virus? ¿Una tenia intestinal?

— Una idea. Resistente. Altamente contagiosa. Una vez que una idea se ha apoderado del cerebro es casi imposible erradicarla. Una idea completamente formada y entendida, que se aferra. (Nolan, Inception, 2010)

Mal, la esposa de Cobb, se niega a dejar el sueño. Este espacio creado por ella y su esposo se convierte en su “realidad”. Cobb decide convencerla de que el

mundo en el que viven no es real y que la única manera de regresar es quitándose la vida. Lo que Cobb no sabe es que la misma idea va a permanecer en ella sin importar que ya se encuentren despiertos. Mal regresa a la realidad pero no se siente bien, llega a creer que sus hijos son simples proyecciones del sueño. Convencida de que su mundo es falso, termina saltando desde un edificio para regresar a la realidad. Aquí vemos cómo una idea tiene el poder de cambiar en el sujeto la manera de percibir la realidad.

Esta misma idea que se apodera de Mal es la misma que plantea la película al espectador. ¿Y si el mundo en el que vivimos no es real? ¿Y si estamos atrapados dentro de un espejo que resulta ser el reflejo de otro espejo? Idea borgeana, por supuesto.

¿A través de qué elementos se puede ver esta reflexión?

### El espejo en el espejo



Figura 23. Fotograma: Inception (Nolan, 2010)

Ariadne, en una de las escenas, coloca un espejo frente al otro creando de esta forma un *efecto droste*, también conocido como *mise en abime* (puesta en el abismo o puesta en infinito). Este efecto ocurre cuando una imagen se contiene a sí misma pero en menor tamaño, y ésta a su vez contiene otra idéntica pero un poco más pequeña. Es similar a los que sucede con las *Matrioshkas*, en donde una muñeca contiene a otra más pequeña y así sucesivamente. Este efecto es equiparable a lo que sucede en la película en relación a los sueños. Los personajes en el tercer acto logran ingresar a un sueño B que se encuentra dentro un sueño C, que a su vez se encuentra dentro de un sueño A. El efecto droste hace pensar en la

posibilidad de que el mundo que consideramos verdadero dentro de la película quizá se trate de otro sueño contenido por otro sueño. En un principio consideramos que los simulacros (sueños) son falsos, pero conforme avanza la película los vemos reales y al contrario, dudamos de la supuesta realidad que los contiene. Partiendo de la visión de Baudrillard el simulacro (que simula ser algo adquiriendo ciertos códigos reales de ese algo) anula al objeto que refleja. Es decir perdemos todo referente del original, y el simulacro termina siendo más real que el original.



Figura 24. Fotograma: Citizen Kane (Welles, 1941)

A su vez el espectador puede que comience a cuestionar su propio mundo. ¿Qué es real y qué no? Difícilmente podemos afirmar que lo real es lo que percibimos con los sentidos<sup>26</sup>. El psicólogo clínico Rubin Naiman afirma que la experiencia vivida en el sueño queda registrada en el cerebro casi como si estuviéramos despiertos. Hay una fase del sueño conocida como Sueño paradójico, es la fase del sueño REM, donde la actividad ocular aumenta y el sueño es mucha más profundo. Lo interesante del estado REM, y que nos lanza algunas ideas sobre cómo el cerebro asimila los sueños, es que en esta fase el trazado del electroencefalograma se caotiza, de manera casi idéntica a cuando el paciente se encuentra despierto. Estudios recientes sostienen que la fase REM es parte fundamental en la consolidación de la memoria gracias a la amplia actividad

<sup>26</sup> <http://www.soychile.cl/Santiago/Internacional/2015/04/07/314846/Nueve-caracteristicas-de-los-suenos-que-deberias-tener-en-cuenta.aspx>



cerebral aislada de cualquier estímulo externo.<sup>27</sup> Eso quiere decir que el cerebro asume la experiencia vivida como si estuviera despierto.

Entonces ¿cómo saber si el mundo que me contiene es real?. Por ejemplo, en la película el *Show de Truman* (Weir, 1998) el protagonista vive en un pueblo donde todo es normal. Sin embargo, comienza a notar que algo no anda del todo bien. Finalmente descubre que todo su entorno es un set de televisión. El cielo es falso, el mar también, sus amigos son actores al igual que toda la gente que él ha conocido. Truman, sin saberlo, ha sido el personaje principal de un *reality* durante toda su vida. El cine al fin alcanzó a Borges, y su célebre tesis de que tal vez seamos el sueño de un gigante.

El discurso central del *Show de Truman* es autorreferencial, pero nada tiene en común con el tema de *Inception*. Sin embargo, comparten algo en común: la discusión sobre lo real y lo manipulable que es nuestra percepción.

### **Personajes que se multiplican**

El sujeto se multiplica en el “efecto droste” y lo mismo sucede con los personajes dentro de los sueños en *Inception*. ¿Se puede ser uno y otro al mismo tiempo? Los personajes reales también se encuentran en el sueño A, B y C. En el espejo asumimos como real al objeto que refleja, pero en este caso particular todos son reales. Regresemos a la pregunta ¿Cómo una unidad puede ser muchas al mismo tiempo y todas reales? Si es muchas entonces ya no es una unidad, sin embargo esas múltiples unidades son la misma. Aquí nos encontramos ante una paradoja, por lo tanto siempre vamos a tener una respuesta contradictoria. Esta paradoja también nos hace dudar sobre lo que consideramos verdadero. ¿Cuál de todas estas versiones de Cobb es la “real”?

De esta forma imbricar una narración dentro de otra o un universo (entiéndase como un universo diegético) dentro de otro así como la posibilidad de estar en varios lugares al mismo tiempo son discursos que proponen reflexiones alrededor del estatuto ontológico de realidad y la ficción.

---

<sup>27</sup> Suárez, F. R. (1995). Anatomía de la memoria. En F. R. Suárez, *Anatomía de la memoria* (págs. 43-45). Madrid: Instituto de España, Real Academia Nacional de Medicina.



**Objetivos contrapuestos**

El objetivo consciente de Cobb es regresar a casa con sus hijos, mientras que su objetivo interno se le contrapone, pues tiene que ver con el deseo de permanecer junto a su esposa y eso implicaría renegar de la realidad por el hecho de que Mal es una proyección de su subconsciente. Hay algunas acciones que delatan su deseo interno, por ejemplo Cobb se conecta a la máquina constantemente para poder soñar y una vez en el sueño visita a su esposa en los lugares que él mismo se ha encargado de construir en su memoria. Son como cárceles donde guarda los recuerdos vividos con su mujer. Cobb en una de las escenas, dice exactamente lo contrario, que es peligroso construir un sueño desde los recuerdos porque es la manera más fácil de perder la noción de qué es real y qué no. Casi al final del segundo acto, cuando los personajes están a punto de lograr su objetivo Mal aparece y, aunque se trata de una proyección, Cobb no puede dispararla.

Cobb es un personaje complejo, por el hecho de ser contradictorio. El espectador, que siente empatía por el protagonista, desea que Cobb cumpla su objetivo, pero al mismo tiempo duda cuando Mal aparece. En la escena pre climática Mal intenta convencerle de que él está confundido: “¿Y si estás mal? ¿Y si yo soy lo que es real?”. Esta contradicción del personaje también se ve reflejada en el espectador, no queremos que Cobb se deshaga de ella y al mismo tiempo sí, porque sabemos que es parte del sueño pero al mismo tiempo se nos presenta como algo real. Deseamos que Cobb regrese al mundo real pero ¿y si es cierto lo que Mal dice?

## Relación intertextual con otras obras Escher

1. Una de las referencias más evidentes es la obra del artista Maurits Cornelis Escher *Klimmen en dalen* (Escher, Klimmen en dalen) (ascenso y descenso). El artista se inspiró en la *Escalera de Penrose* (también conocida como escalera escheriana y escalera imposible) para realizar aquella obra. La figura fue propuesta por los matemáticos Lionel y Roger Penrose en su artículo *Figuras*

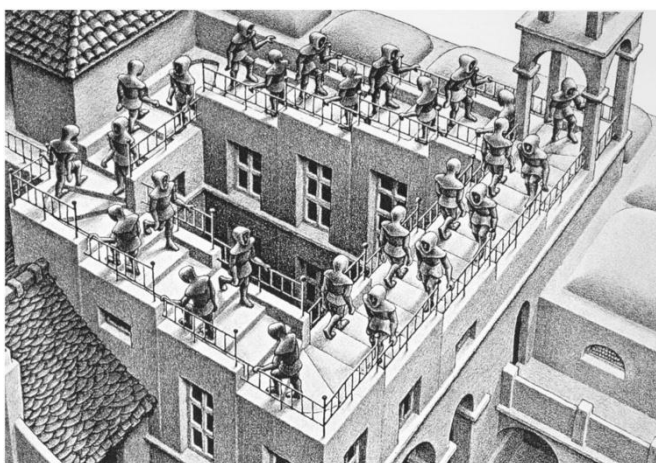


Figura 26 Litografía: Relativity (Escher, 1953)

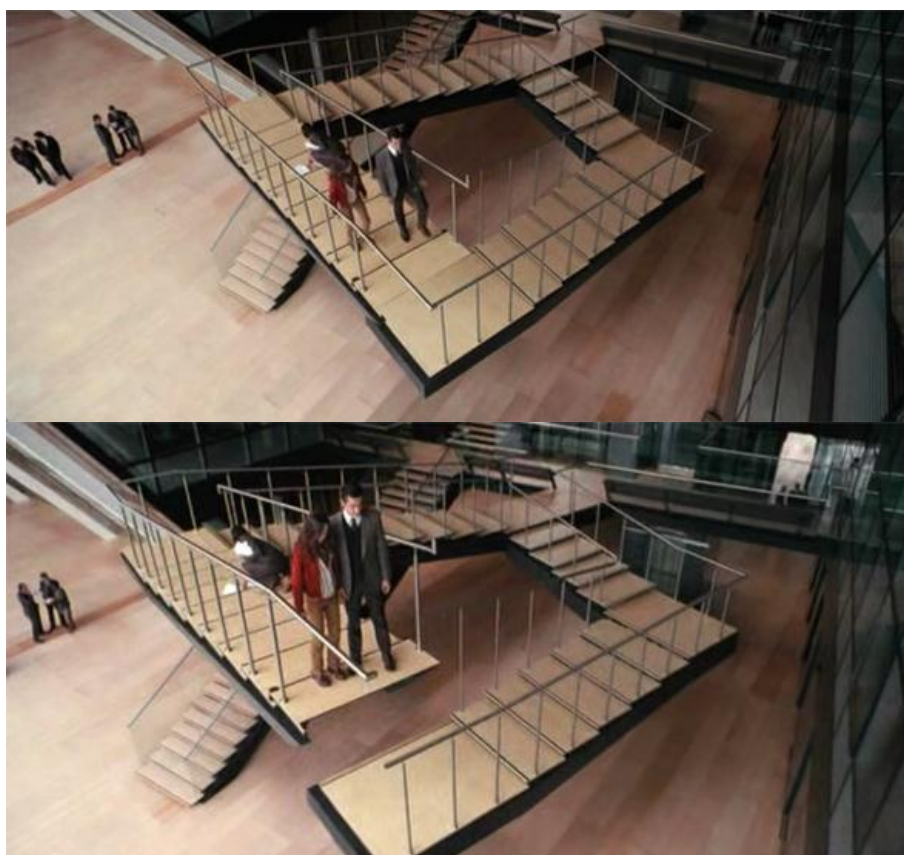
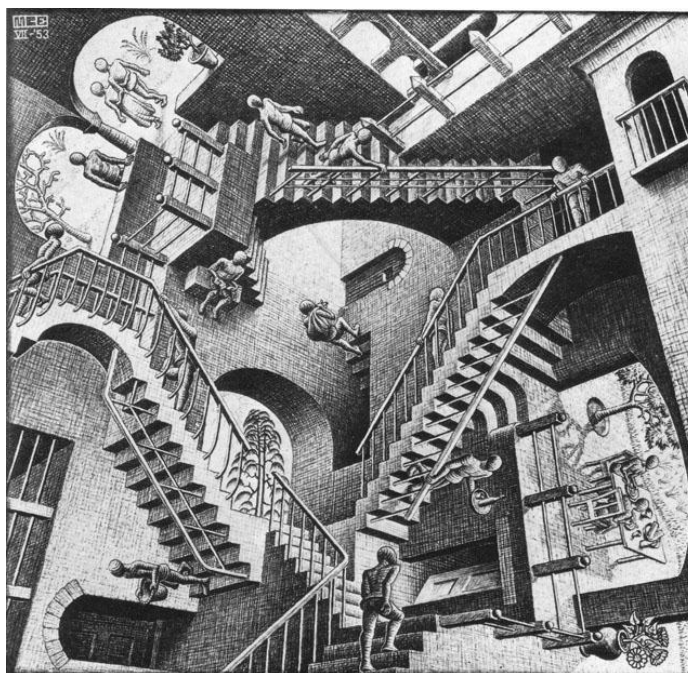


Figura 25. Fotograma: Escaleras imposibles. Inception (Nolan, 2010)

*imposibles: una clase especial de Ilusiones Visuales.* (Lionel Penrose, 1956). Lionel confesaría más tarde, que su artículo estaba inspirado en la obra de Escher.

2. La escalera de Penrose, es una escalera que cambia 90° cuatro veces, produciendo la sensación de que bajan y suben al mismo tiempo. Gran parte de la obra de Escher contiene paradojas que nos remiten inevitablemente a la idea de infinito. En una de las secuencias, Arthur invita a Ariadne a conocer algo de arquitectura paradójica. Ambos suben por una escalera que vista desde arriba genera el efecto de bucle extraño<sup>28</sup>. El siguiente plano muestra las escaleras de frente y delata el truco visual que éstas encierran. Hay una distancia considerable entre el primer nivel y el segundo nivel de las gradas, pero desde arriba, a causa de la perspectiva, vemos al nivel 2 sobre el nivel 1, generando de esta



forma un jerarquía cerrada que sube y baja al mismo

Figura 27. Litografía: Relativity (Escher, 1953)

tiempo. Ariadne utiliza esta referencia de bucles cerrados para crear la arquitectura dentro de los sueños, con el fin de camuflar los límites espaciales del sueño. Cabe recalcar que esta arquitectura paradójica refleja el planteamiento sobre la realidad y la falsedad que tiene la película, pues todo el tiempo se genera una doble conclusión *ad infinitum*.

---

<sup>28</sup> “El fenómeno de “Bucle Extraño” ocurre cada vez que, habiendo hecho hacia arriba (o hacia abajo) un movimiento a través de los niveles de un sistema jerárquico dado, nos encontramos inopinadamente de vuelta en el punto de partida.” (Hofstadter D. R., 1979)



La arquitectura imposible de Escher también se ve reflejada en el momento en que Ariadne decide doblar y poner la mitad de la ciudad sobre la otra mitad de la ciudad, rompiendo toda ley de gravedad, como sucede en gran parte de la obra Escheriana.



Figura 28. Fotograma: Bucle. Inception (Nolan, 2010)

En la escena de la habitación en el castillo japonés, un retrato realizado por el artista Francis Bacon forma parte de la decoración. El plano dura pocos segundos pero lo suficiente como para detectar que su aparición no es fortuita. Al inicio de la escena Mal se encuentra frente al cuadro y comenta que éste debe ser del gusto de Arthur. El hecho de que nos encontremos en la presentación de personajes y que se coloque a Mal a derecha de cuadro y al retrato a izquierda de cuadro nos da pistas de que el diseño de arte, a través de este detalle, está comentando de manera sutil sobre Mal y al mismo tiempo sobre la relación entre Cobb y Mal.



Figura 29. Fotograma: Bacon y Mal. Inception (Nolan, 2010)

El rostro deformado resulta como un espejo de Mal, porque habla de la esencia de la antagonista. Mal es un fantasma en constante espera, que a ratos aparenta ser real y otras veces solo es una sombra. Esta proyección es confusa, en ocasiones se presenta de manera violenta y otras veces luce indefensa. El escritor Milán Kundera escribió sobre la obra de Bacon lo siguiente:

¿Hasta qué grado de distorsión un individuo sigue siendo él mismo? ¿Hasta qué grado de distorsión un ser amado sigue siendo el mismo ser amado? ¿Durante cuánto tiempo un rostro querido que se aleja en una enfermedad, en una locura, en un odio, en la muerte, sigue siendo aún reconocible? ¿Dónde está la frontera tras la cual un «yo» deja de ser «yo»?

Este comentario también se puede aplicar a lo que sucede con Mal. ¿Ella sigue siendo la misma?. El personaje de Mal ha sido distorsionado por Cobb, para mantenerla viva en su memoria. Ella luce como Mal pero cada vez se parece menos a Mal.

Algo que parece reafirmar la coherencia de la propuesta de arte en relación a la problemática del personaje, es el parecido entre la relación de Bacon y su amante Dyer y la relación de Cobb y Mal.

Gerge Dyer fue amante del pintor durante aproximadamente 8 años, tiempo durante el cual Bacon le realizó varios retratos. Su relación fue intensa y conflictiva. Dyer ya llevaba dos intentos de suicidio y una noche, en el baño de un hotel donde se hospedaban, finalmente logró matarse. Mal también se suicidó tras varias amenazas y Cobb, después de su muerte se llenó de culpa. Bacon de igual forma sentía remordimiento y culpa, sentimientos que se vieron reflejados en algunas obras póstumas a la muerte de Dyer.

Ahora bien, es poco probable que el espectador detecte la posible relación entre el cuadro y la problemática del filme. Esta cita intertextual es rebuscada y seguramente muy pocos espectadores logren generar alguna idea en relación a la presencia del cuadro. No obstante es importante señalar que el espectador asimila de manera preconsciente la propuesta de arte o el diseño sonoro. Puede que no sepa el trasfondo del cuadro pero al ver este rostro de facciones grotescas y algo deformadas, que parece tener cortado el rostro, lo asociará, preconscientemente

con lo que está sucediendo. Por ejemplo percibirá una atmósfera más oscura quizá o intuirá que algo malo va a pasar.

Es evidente la relación intertextual que tiene *Inception* con las películas de acción, por el hecho de usar ciertos códigos propios de aquellas películas, por ejemplo, los disparos, las persecuciones, todo este despliegue grandilocuente de acciones.

### Tótem

Cada miembro del equipo lleva consigo un objeto, al cual conoce profundamente y protege. Este tótem sirve para que la persona verifique si está despierta o sigue soñando y es el único capaz de separar ambas realidades. El tótem de Cobb es una pequeña peonza a la cual recurre constantemente. Si al darle vuelta el trompo no deja de girar, entonces sabrá que sigue atrapado en el sueño, si al contrario el trompo se detiene sabrá que ya despertó.

Los sueños son sumamente vívidos y es por eso que fácilmente podrían confundirse con la realidad. Pero especialmente para Cobb es de vital importancia este objeto ya que cada vez que aparece Mal su mundo deja de ser creíble. Es por eso que Cobb en el preciso instante en el que despierta busca inmediatamente su tótem.

En la escena final de *Inception*, cuando todo aparentemente se resuelve y como espectadores no tenemos dudas de que el protagonista se encuentra seguro y en su hogar, Cobb decide girar por última vez la peonza, la película hace un fade a negro y lo único que nos queda es el sonido del trompo girando. La película se termina y los espectadores nunca logran saber si el personaje continúa en el sueño o no. El



Figura 30 . Fotograma: Tótem. *Inception*. (Nolan, 2010)



director otorga un final escalofriante al espectador, pues al quitarle la posibilidad de saber qué pasa al mismo tiempo le está diciendo que nada es real, todo es una construcción. El espectador, invadido por los cuestionamientos planteados por la película, inevitablemente termina cuestionando su propia realidad y esto sin la necesidad de tener un conocimiento sobre metacine. En este caso, el material metaficcional dentro de la película sí resulta riesgoso, pues toda convicción sobre la realidad se torna inestable y eso es quizá lo más importante del discurso, su capacidad de generar cuestionamientos en el espectador.

La complejidad en este caso se relaciona directamente a los planteamientos de la película con el elemento metaficcional. El espectador se ve involucrado directamente con la película.



## ***La Rosa Púrpura del Cairo* (Allen, 1985)**

### **Sinopsis**

La Rosa Púrpura del Cairo (Allen, 1985) se desarrolla en el estado de Nueva Jersey en la época de la Gran Depresión. La historia trata sobre Cecilia, una mujer que trabaja en una cafetería y que pasa gran parte de su tiempo en las salas de cine, refugiándose inconscientemente de su marido, Monk, un obrero en paro, agresivo y muy poco cariñoso con ella. El despiste de Cecilia hace que la echen de su trabajo pero afortunadamente el estreno de una película romántica llamada “La Rosa Púrpura del Cairo” se convierte en su escape.

Cecilia se repite todas las noches la película, una y otra vez, hasta que Tom, uno de los actores de la película, se percata de la presencia de ella y decide salirse de la pantalla e ir a su alcance. Tras este acontecimiento la vida de Cecilia cambia por completo. Ambos recorren algunos lugares juntos y Tom le confiesa su amor a Cecilia. Pero se comienzan generar conflictos ya que los actores de la película no saben qué hacer sin uno de los protagonistas. Los productores de la película se ven obligados a contactarse con el actor real de la película, para que este intente controlar a su versión ficticia. El protagonista conoce por casualidad a Cecilia y ella se ve obligada a revelar el paradero de Tom. El actor verdadero enamora poco a poco a Cecilia y la incita a decidir con cuál de los dos quedarse, con el personaje ficticio o el real, ella en medio de aquella situación confusa decide quedarse con el actor real. Tom regresa a la pantalla. Cecilia se separa de su esposo pero cuando va al encuentro del actor verdadero se entera de que el ya viajó sin ella. Cecilia, destrozada, se refugia otra vez en las películas.

### **El encantador mundo del cine evasivo**

Los diferentes recursos reflexivos contenidos en el filme oscilan entre reflexividad fílmica, la reflexividad cinematográfica<sup>29</sup> y la metalepsis. Veamos por qué la película de Allen se ajusta a las clasificaciones mencionadas.

El primer plano de la primera escena nos muestra, con un movimiento ascendente de cámara, el cartel de una película llamada *La Rosa Púrpura del Cairo*,

---

<sup>29</sup> Canet

la gráfica parece ser antigua, de 1930 aproximadamente. El siguiente es un plano de Cecilia contemplando extasiada el cartel de cine. El espectador descubre en ese momento que el nombre de la película que se encuentra viendo le pertenece a la película del universo diegético. Cecilia no despegga su mirada del cartel mientras suena música (extradiegética) romántica propia de la época<sup>30</sup>. De repente un objeto cae cerca de Cecilia, la música se detiene y ella sale de su embelesamiento.

La escena advierte desde el primer instante la relación que esta mujer tiene con el cine. La música, que parece provenir de su cabeza, es similar a la música de las películas románticas de aquella época y ayuda a reforzar su abstracción mientras el objeto que cae la regresa a la realidad.

En escenas posteriores se puede deducir, a través de sus acciones, la importancia de la presencia del cine en su vida. Cecilia pasa gran parte de su tiempo distraída, pensando en las películas que ha visto, lo que le provoca muchos conflictos en el restaurante donde trabaja. Por ejemplo, la escena en donde se equivoca de orden o en la que rompe la vajilla, también la escena en donde Cecilia, con su compañera de trabajo, conversa sobre los actores que le gusta y fantasea sobre la vida de estos. Las tres escenas demuestran que el cine es para Cecilia no solo una experiencia banal sino vital, un espacio que le permite escapar y evadirse del contexto en el que vive.

Hay que tomar en cuenta que la película está ambientada en la época de la gran depresión en Estados Unidos, lo que permite visualizar mejor el por qué el cine se convirtió para Cecilia, de cierta forma, en un refugio. La crisis también se ha apoderado de su hogar, y no solo en el sentido económico; el esposo de Cecilia, un obrero en paro, casi no le presta atención y de vez en cuando la maltrata, he aquí el por qué de su apego hacia las películas románticas.

Es común ver películas que contengan reflexividad cinematográfica, es decir, que muestran algo del mundo cinematográfico, por ejemplo, filmaciones, proyecciones, etcétera. La Rosa Púrpura del Cairo en un principio parece

---

<sup>30</sup> La canción que suena en la secuencia inicial es *Cheek to cheek* de la película *Top Hat* (1935), cantada por Fred Astaire. La inserción del tema musical, utilizado anteriormente en otra película, es una forma de citación, como lo llamaría Navarrete, y ciertamente un fenómeno intertextual.

pertenecer únicamente a esa clasificación, sin embargo Allen, al situar la película en una época específica y un personaje que se refugia en el cine, está hablando sobre la función que cumplió el cine en aquella época en Estados Unidos y específicamente, la función de las películas románticas que se apegaban a los Modos de Representación Institucional. Por lo tanto *La Rosa Púrpura del Cairo* se acerca más a los recursos que utilizan la Reflexividad Fílmica, por su evidente revisión del pasado fílmico.

La industria cinematográfica en Estados Unidos se vio afectada por la crisis económica. El público bajó en un gran porcentaje, así que los productores se vieron obligados a sacar películas fáciles de digerir; por lo tanto hubo un gran apogeo de películas en donde primaba una estructura clásica aristotélica clara y comedias románticas. José Hernández Rubio afirma en su tesis sobre la crisis de la Gran Depresión, que los grandes estudios estaban tan preocupados por llenar las salas que se dedicaron a estrenar muchas películas evasivas sin grandes aspiraciones artísticas. (Rubio, 2014, p. 113) Se trataba de un mero entretenimiento para las masas. A pesar de la crisis, Hernández dice que los ciudadanos no estaban dispuestos a dejar aquel ocio, precisamente porque los ayudaba a evadirse de su problemático contexto. (Rubio, 2014, p. 443) “Ante la crudeza de la vida en ese momento de la historia, el cine se convierte en el medio de evasión por excelencia. Es una época de grandes musicales, historias de amor y superación personal”. (Vargas, 2012)

### **Transgredir la diégesis**

Cecilia asiste al estreno de una película llamada *La Rosa Púrpura del Cairo* y a partir de ese momento no puede dejar de acudir al resto de funciones. La repite una y otra vez sin cansarse hasta que algo inesperado acontece; uno de los actores de la película llamado Tom Baxter, se abstrae de su diégesis, que a partir de ahora llamaremos “universo metadieético<sup>31</sup>”, posa su mirada sobre Cecilia y le dice:

— ¡Dios mío! Debe encantarte esta película. ¿Verdad?

— ¿Es a mí? —Responde Cecilia confundida.

---

<sup>31</sup> Metadiégesis se refiere a la narración que se encuentra enmarcada dentro de otra narración.

— ¡Sí, Sí! Haz estado durante las dos funciones el día de hoy

— ¿Me habla?

— Sí, es la quinta vez que vez esta película.

Cecilia no puede creer que el personaje le esté hablando. Tom no resiste las ganas de acercarse a ella así que decide traspasar la pantalla y dejar su universo metadieético en medio de las exclamaciones de sus compañeros actores y la conmoción de los espectadores.

Este paso de un nivel narrativo a otro se conoce como metalepsis, recurso que forma parte del engranaje metafílmico y que se repetirá más de una vez a lo largo de la película. Zavala sitúa la metalepsis dentro de las estrategias metafóricas generadoras de metacine. Este tipo de metalepsis es distinta a la de *Funny Games* (Heneke, 2006) ya que la interpelación al espectador y posterior transgresión de la cuarta pared del protagonista sucede exclusivamente dentro de la diégesis. En *Funny games* la interpelación al espectador sucede desde el mundo diegético hacia el universo supradiegético.

En este caso la representación de la transgresión diegética supone un desequilibrio en el universo del espectador diegético; pero entonces la pregunta es ¿qué pasa con el espectador supradiegético<sup>32</sup>? Es una pregunta bastante compleja de responder y quizá lo importante aquí no es encontrar una respuesta sino indagar en torno a las posibles relaciones que genera este recurso en el receptor. Quizá esta transgresión nos hace repensar nuestro universo como una representación de otro universo. Que la ficción ponga en duda la realidad es algo fascinante.

---

<sup>32</sup> En este análisis específicamente se utilizará el prefijo “supra” para referir al universo del espectador, de manera que se pueda diferenciar el universo del espectador del universo de la película. El prefijo “supra” significa “por encima de”, “más allá de” y unido a la palabra “diégesis” quiere decir por encima de la diégesis, o más allá de esta.



Para el protagonista de la película metadieética su mundo resulta ya aburrido, él necesita nuevas experiencias, por el hecho de que esa es una de las características de su personaje. Esto devela cierta crítica hacia la construcción de personajes en aquella época.

### *Conclusiones*

La herramienta metafílmica puede aportar a la obra cinematográfica, enriquecerla, complejizarla, en el caso de que el lenguaje esté justificado. En la actualidad el uso excesivo de este recurso a banalizado su capacidad de ser reflexiva. Se justifica cuando va acorde a la temática y está justificada de manera dramática. La intención de utilizar esta herramienta como decorado o con el objetivo de darle un toque interesante a la obra tiene el efecto contrario, le quita peso al recurso;

Algunos ejemplos son:

Sexi montañita

Vida de un corto

El cine, al ser un lenguaje, debe buscar esta coherencia o al menos trabajara justificando el por qué utilizar este tipo de herramientas. En el Ecuador ha bajado considerablemente la cantidad de espectadores, eso nos advierte de una realidad palpable con lo que los cineastas ecuatorianos debemos lidiar. El séptimo arte, al abarcar tantas posibilidades debe ser por esa misma razón autoconsciente y exigente.

## Bibliografía

- Ardila, C. (2011). Metaficción. Revisión histórica del concepto en la crítica literaria colombiana. *Estudios de Literatura Colombiana* , 35-47.
- Balasch, C. M. (25 de noviembre de 2010). *Transit*. Recuperado el 7 de Julio de 2015, de Transit: <http://cinentransit.com/la-mirada-a-camara-algo-mas-que-un-motivo-visual/>
- Barrios, O. (2002). *Realidad y representación de la violencia (Vol. 86)*. Universidad de Salamanca.
- BERGMAN, U. V. (27 de febrero de 2015). *El Gabinete del doctor Mabuse*. Recuperado el 8 de mayo de 2015, de El Gabinete del doctor Mabuse: <http://elgabinetedeldoctor Mabuse.com/>
- Borges, J. L. (1974). *Obras completas*. Buenos Aires: Emecé.
- Borges, J. L. (2005). *Obras Completas*. Buenos Aires: EMECÉ EDITORES.
- Cabral, N. (2009 йил 10-Diciembre). *Ficción y fricción*. Retrieved 2015 йил 29-abril from <http://ncabral.blogspot.com/2009/11/el-retorno-lo-real.html>
- Calle, J. A. (2009). El Quijote, sátira de la caballería. *El catoblepas* , 9.
- Calvino, I. (1980). *Si una noche de invierno un viajero*. Barcelona: BRAGUERA.
- Canet, F. (2014). El metacine como práctica cinematográfica: una propuesta de clasificación\*. *L'Atalante Revista de estudios cinematográficos* , 18-23.
- Cerro, S. (2014 йил 12-septiembre). *Los recursos humanos.com*. From Los recursos humanos .com: <http://www.losrecursoshumanos.com/contenidos/1005-breve-estudio-sobre-la-comunicacion-no-verbal.html>
- Cervantes, M. d. (1605). *Don Quijote de la Mancha*. España, España: imprenta de Juan de la Cuesta.
- Cervantes, M. d. (1605, 1615). *Don Quijote de la Mancha*. España, España: imprenta de Juan de la Cuesta.
- Cervantes, M. d. (1615). *Ocho comedias y ocho entremeses nuevos nunca representados*. Madrid: Real Academia Española.
- Chico, J. R. (9 de mayo de 2009). *La mirada de Ulises*. Recuperado el 6 de abril de 2015, de La mirada de Ulises: <http://www.miradadeulises.com>
- Chile, E. d. (1998). *Etimologías de Chile*. Retrieved 2015 йил 30-Marzo from <http://etimologias.dechile.net/>
- Crispino, D. T. (2007). Reflexiones sobre el distanciamiento Brechtiano. *Revista Colombiana de las artes escénicas, Vol. 1* , 21-24.
- Escher, M. C. *Drawing Hands*. The M.C. Escher Foundation, Netherlands.
- Escher, M. C. *Klimmen en dalen*.
- Estudillo, M. (2007). *La mirada elíptica: el trasfondo barroco de la poesía española contemporánea*. Visor Libros. Madrid: Visor Libros.
- Ferro, M. (2000). EL TEATRO DE BERTOLT BRECHT (O EL ARTIFICIO DE LA REALIDAD). *Escáner cultural* .
- Fillola, A. M. (1993). El concepto de intertextualidad en los textos literarios y en las artes visuales, una revisión didáctica sobre la contigüidad cultural. *Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura* , 333-342.





- García, A. (2009 йил 22-julio). *Metaficción: cuando el cine atraviesa el espejo*. Retrieved 2014 йил 15-marzo from CINEMANET.info: <http://www.cinemanet.info>
- Gaspar, C. (1996). Metaficción y postmodernidad: la pasión destructiva. *Revista de investigación literaria* , 113.
- González, Á. (1965). *Palabra sobre palabra*. Barcelona: Seix Barral.
- González, Á. (2005). *palabra sobre palabra*. Barcelona: Seix Barral.
- Goya, F. d. La maja desnuda. *Francisco de Goya y Lucientes*. Museo del Prado, Madrid.
- Grupokane. (2004). From Grupokane: <http://www.grupokane.com.ar/>
- Harlan, C. (2014). *About.com*. Retrieved 2014 йил 4-mayo from <http://literatura.about.com/od/terminosliterarios/g/Metaficcion.htm>
- Heneke, M. (2006). Interview with Michael Haneke. (S. Toubiana, Interviewer)
- Hofstadter, D. (1979). *Gödel, Escher. Bach: An eternal golden braid*. New York : Basic Books.
- León, C. (2013). NUEVAS BÚSQUEDAS DEL CINE NACIONAL. *El Apuntador* , 2.
- Lionel Penrose, R. P. (1956). *Figuras imposible suna clse especial de Ilusiones Visuales*.
- Llobet-Gràcia, L. (Director). (1949). *Vida en sombras* [Motion Picture].
- Llosa, M. V. (1971). *Historia de un deicidio*. Barcelona: Barral Editores.
- Losilla, C. (1994). Cine en el cine: tautología y metacine. *Vertigo. Revista de cine* , 16-21.
- Losilla, C. (2014). *Cine en el cine: tautología y metacine*. Retrieved 2014 йил 9-marzo from Grupokane: [http://grupokane.com.ar/index.php?option=com\\_content&view=article&id=606:artapuntetautologiaymetacine&catid=57:catapuntos](http://grupokane.com.ar/index.php?option=com_content&view=article&id=606:artapuntetautologiaymetacine&catid=57:catapuntos)
- Lucero, J. (2012). Merleau-Ponty. Filosofía, corporalidad y percepción. *Cuadernos de filosofía* , 77-79.
- Lutas, L. (2009). *Dos ejemplos de metalepsis narrativas: Niebla de Miguel de Unamuno y Biblique des derniers gestes de Patrick Chamoiseau*. Moderna språk.
- Lyotard, J.-F. (1987 ). *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. Buenos Aires: Editorial R.E.I. Argentina S.A. .
- Martín, Á. (1974). *Manual práctico de psicoterapia Gestalt*. Madrid: Gestalt.
- Martinez, L. (2014). *Revista Ecos de Asia*. Retrieved 2014 йил 3-abril from Revista Ecos de Asia: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/el-cine-ante-el-espejo-panorama-del-metacine-irani/>
- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Buenos Aires: Editorial Planeta.
- Miceli, C. (s/n). *23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/.../311.../Merleau.doc*. Retrieved 2014 йил 11-septiembre from Merleau.doc: [23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/.../311.../Merleau.doc](http://23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/.../311.../Merleau.doc)
- Nahum, A. (2009). El espejo roto: la metaficción en las series anglosajonas. *Revista Latina de Comunicación Social* , 654-667.
- Nahum, A. (2009). El espejo roto: la metaficción en las series anglosajonas. *Revista Latina de Comunicación* .
- Navarrete, L. (2003 йил 1-mayo). Una aproximación al metacine. *Catalogo del Festival Audiovisual Zemos* , 3.

- Navarrete, L. (2003 йил 1-mayo). Una aproximación al metacine. *Catalogo del Festival Audiovisual Zemos* .
- Navarrete, L. (2003). ZEMOS98. Retrieved 2015 йил 2-Enero from ZEMOS98: [http://www.zemos98.org/IMG/article\\_PDF\\_article\\_28.pdf](http://www.zemos98.org/IMG/article_PDF_article_28.pdf)
- Noé, G. (Dirección). (2002). *Irreversible* [Película].
- Pérez, A. (2012 йил 18-Mayo). *Notodofilmfest*. Retrieved 2014 йил 2-mayo from Notodofilmfest: <http://lab.rtve.es/>
- Pérez, J. (2005). El cine en, desde y sobre el cine:metaficción, reflexividad e intertextualidad en la pantalla. *Anthropos:huellas del conocimiento*, n° 208 , 122-137.
- Pirandello, L. (2001). *Seis personajes en busca de autor*. Madrid: EDAF.
- Preciado, J. J. (2010). *El Marqués de Leganés- Tesis doctoral* . Madrid: Universidad complutense de Madrid.
- RAE. (2014 йил 23-octubre). *Real Academia Española*. Retrieved 20015 йил 2-mayo from <http://lema.rae.es/drae/>
- Rubio, J. H. (2014). *La crisis de la Gran Depresión en Estados Unidos. Su reflejo en la industria del cine y en películas representativas*. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid.
- Saer, J. J. (1997). *El concepto de ficción*. Buenos Aires: Ariel.
- Saer, J. J. (2012 йил Junio). La incertidumbre elocuente(entrevista con Juan José Saer). (G. Valle, Interviewer)
- Scott, G. (2011). *Impakto*. Retrieved 2015 йил 20-marzo from Impakto: <http://galeria-impakto.com/artists>
- Shakespeare, W. (1599-1601). *Hamlet*. University Press.
- Significados, E. (2013). *En Significados*. Retrieved 2015 йил 30-marzo from En Significados: <http://www.significados.com/ficcion/>
- Spang, K. (1984). Mímesis, ficción y verosimilitud en la creación literaria. *Anuario Filosófico* (17) , 153 - 159.
- Suárez, F. R. (1995). Anatomía de la memoria. In F. R. Suárez, *Anatomía de la memoria* (pp. 43-45). Madrid: Instituto de España, Real Academia Nacional de Medicina.
- Unamuno, M. d. (1947). *Niebla*. Barcelona: Espasa.
- Vargas, C. (2012 йил 20-Diciembre). *Locheros.com*. Retrieved 20015 йил 1-mayo from <http://www.locheros.com/post/id/154/la-rosa-purpura-del-cairo-loca-evasion>
- Vattimo, G. (1992). Posmoderno:¿una sociedad transparente? *Debate Feminista* , 120-128.
- Velázquez, D. (1957). La fábula de Aracne. Madrid.
- Velázquez, D. (1656). Las meninas. Madrid.
- Villamiel, J. D. (2013). Cuando el cine se mira al espejo. *Realidades inexistentes* , 1.
- Villamiel, J. D. (2013 йил 14-agosto). *Cuando el cine se mira en el espejo*. Retrieved 2014 йил 4-5 from Realidades Inexistentes: <http://www.realidadesinexistentes.com/cuando-el-cine-se-mira-al-espejo>
- Villamiel, J. D. (2013 йил 14-Agosto). *Realidades Inexistentes*. Retrieved 2015 йил martes-abril from Cuando el cine se mira al espejo: <http://www.realidadesinexistentes.com/cuando-el-cine-se-mira-al-espejo>
- Viña, L. (2005). *La construcción fílmica de la violencia: Funny Games*. M. Heneke.

Wikipedia, c. d. (2013 йил 11-marzo). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Retrieved 2015 йил 9-mayo from Efecto de distanciamiento: [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Efecto\\_de\\_distanciamiento&oldid=64816556](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Efecto_de_distanciamiento&oldid=64816556)

Zabala, L. (2013). *Posibilidades del análisis cinematográfico*. Toluca: UAEMéx.

Zavala, L. (2015). *academia.edu*. Retrieved 2015 йил 4-enero from Estrategias metaficcionales en el cine:Una taxonomía estructura:  
[https://www.academia.edu/3452155/Estrategias\\_metaficcionales\\_en\\_cine\\_Una\\_taxonom%C3%ADa\\_estructural](https://www.academia.edu/3452155/Estrategias_metaficcionales_en_cine_Una_taxonom%C3%ADa_estructural)

Zavala, L. (2005 йил Agosto). *Cine Clásico, Moderno y Posmoderno*. Retrieved 20015 йил 4-agosto from Rzón y palabra: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n46/lzavala.html>

Zavala, L. (2010). El estudio de la metaficción en el cuento hispanoamericano. *Literatura: teoría, historia, crítica* · n.º 12 , 1.

Zavala, L. (2007). Metaficción en Cine y Literatura. *Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco* , 4.

## Filmografía

Allen, W. (Director). (1985). *The Purple Rose of Cairo* [película].

Allen, W. (Director). (1983). *Zelig* [película].

Alter, R. (1978). *Partial magic: the novel as a self-conscious genre. Vol. 409. Univ of California Press, 1978.* California: Universidad de California.

Altman, R. (Dirección). (1992). *The player* [Película].

Bertolucci, B. (Director). (2003). *The Dreamers* [película].

Blanco, A. P. (Director). (2009). *Un cortometraje de Alejandro Pérez* [película].

Buñuel, L. (Dirección). (1929). *Un chien andalou* [Película].

Cassavetes, J. (Dirección). (1977). *Opening night* [Película].

Clair, R. (Director). (1924). *Entr'Acte* [Película].

Donen, S., & Kelly, G. (Directors). (1952). *Cantando bajo la lluvia* [Película].

Dupont, E. A. (Dirección). (1925). *Variété* [Película].

Fiennes, S. (Director). (2007). *The Pervert's guide to cinema* [Película].

Godard, J.-L. (Director). (1964). *Bande à part* [Película].

Godard, J.-L. (Director). (1967). *La chinoise* [Película].

Godard, J.-L. (Dirección). (1982). *Passion* [Película].

Godard, J.-L. (Director). (1962). *Vivre sa vie* [Película].

Haneke, M. (Dirección). (2007). *Funny Games U.S.* [Película].

Hepworth, C. (Director). (1900). *How It Feels to Be Run Over* [Película].

Hazanavicius, M. (Director). (2011). *The saddest music in the word* [Película].



- Nolan, C. (Director). (2010). *Inception* [Película].
- Porter, E. S. (Director). (1902). *Uncle Josh at the Moving Picture Show* [Película].
- Porter, E. (Dirección). (1902). *The Great Train Robbery* [Película].
- Jonze, S. (Director). (1999). *Being John Malkovich* [Película].
- Kazan, E. (Dirección). (1961). *Esplendor en la hierba* [Película].
- Keaton, B. (Director). (1924). *El moderno Sherlock Holmes* [Película].
- Keaton, B. (Dirección). (1923). *Three ages* [Película].
- LaBruce, B. (Dirección). (2008). *Otto: or up with dead people* [Película].
- Lang, F. (Dirección). (1944). *The Woman in the Window* [Película].
- Lehrman, H. (Dirección). (1914). *Kid Auto Races at Venice* [Película].
- Maddin, G. (Director). (2003). *The Saddest Music in the word* [Película]. Truffaut, F. (Director). (1973). *La nuit américaine* [Película].
- Truffaut, F. (Director). (1959). *Los 400 golpes* [Película].
- Tykwer, T. (Director). (1989). *Corre, Lola, Corre* [Película].
- Williamson, J. (Director). (1901). *The Big Swallow* [Película].
- Weir, P. (Dirección). (1998). *El show de Truman* [Película].
- Welles, O. (Dirección). (1941). *Citizen Kane* [Película].